

KYMENLAAKSON AMMATTIKORKEAKOULU

Muotoilu / Designer-Stylisti

Meiju Mylläri

MARU, LARI JA ORBISONIN ROY- MUSIIKKINÄYTELMÄN PUVUSTUS
KARHULAN TYÖVÄENNÄYTTÄMÖLLE

Opinnäytetyö 2012

TIIVISTELMÄ

KYMENLAAKSON AMMATTIKORKEAKOULU

Muotoilu

MYLLÄRI, MEIJU

Maru, Lari ja Orbisonin Roy - Musiikkinäytelmän puvustus Karhulan työväennäyttämölle

Opinnäyte

59 sivua + 9 liitesivua

Työn ohjaaja

Lehtori Esko Ahola

Toimeksiantaja

Karhulan työväennäyttämö

Maaliskuu 2012

Avainsanat

puvustus, musikaali, harrastajateatteri, Gillette, populaarikulttuuri

Opinnäytetyön aiheena on Karhulan työväennäyttämön järjestämän Maru, Lari ja Orbisonin Royn musiikkinäytelmän puvustus. Näytelmä esitettiin lokakuussa 2012 kulttuuritalo Kyminsuussa. Työn tavoitteena oli seurata järjestelmällisen suunnitteluprosessia ja luoda lopputuloksena yhtenäinen ilme näytelmässä

Puvustusta varten analysoin ja tutkin näytelmän eri hahmoja ja henkilöitä. Etsimällä jokaiselle näytelmän hahmolle vastaava roolihahmo populaarikulttuurista luon yhtenäisen ja hahmojen persoonallisuutta heijastavan puvustuksen näytelmälle.

Käytän hyväkseni Gilletten suunnitteluprosessia puvustuksen suunnittelu ja toteutusvaiheessa. Gilletten suunnitteluprosessi kulkee seitsemän eri prosessin (sitoutuminen, analysointi, tutkimus, haudonta, valinta, toteutus ja arviointi) kautta. Käytän hahmoanalysoinnissa hyväkseni myös Rosemary Inghamin ja Liz Coveyn kyselyprosessia.

Puvustuksen lopputulos sai hilpeän ja positiivisen vastaanoton näytelmän ensi-illassa. Yleisön oli mahdollista tunnistaa ja huomioida useimmat näytelmän hahmojen puvustuksen esikuvat näytelmän aikana.

ABSTRACT

KYMENLAAKSON AMMATTIKORKEAKOULU

University of Applied Sciences

Design

MYLLÄRI, MEIJU

Maru, Lari and Orbisonin Roy - The costume design for the musical play by Karhula community theatre

Bachelor's Thesis

59 pages + 9 pages of appendices

Supervisor

Senior Lecturer Esko Ahola

Commissioned by

Karhula Community Theatre

November 2012

Keywords

Costume design, musical, community theatre, Gillette, popular culture

The aim of this thesis was to design and construct costumes for the musical “Maru, Lari and Orbison’s Roy” which was produced by Karhula community theatre. The musical had its premiere in culture house Kyminsuu on October 21, 2012. My task and goal for the project as well, was to design and construct the overall appearance of the costumes in the play. Ten characters and eight actors participated in the play. This thesis is constructed by analyzing and designing costumes for each and every character of the play.

In this thesis, the main literature for costume design and problem solving regarding the characters of the play was a model presented by J. Michael Gillette’s (2000). Gillette’s model consists of seven different steps (commitment, analysis, research, incubation, selection, implementation and evaluation). Rosemary Ingham and Liz Covey (1992) list of questions were part of the analyzing process of the script. With these questions in mind, I examined the connections between the characters and their costumes.

I searched for different kind of popular culture icons that would best fit the characteristic personalities and overall appearances of the play’s characters. Using the images of known popular cultural icons I constructed the costumes to look similar to the characters/people that they were inspired by.

The aim of the costume design was met with positive feedback and humor. Most of the people/characters that had inspired the costumes were identified and liked by the audience and the theatre working group.

SISÄLLYS

1	JOHDANTO	7
2	TUTKIMUSKYSYMYYS	8
3	VIITEKEHYS	9
4	SUUNNITTELUPROSESSI	10
5	SITOUTUMINEN	12
6	ANALYSOINTI	13
6.1	Kysely	14
6.1.1	Budjetti	15
6.2	Puvustuksen punainen lanka	16
6.3	Käsikirjoituksen analysointi	18
6.3.1	Tarina	19
6.3.2	Hahmot	21
7	HISTORIALLINEN TUTKIMUS	26
7.1	Populaarikulttuuri	26
7.2	Hahmot	27
7.3	Pukuvarasto	34
8	HAUDONTA	34
9	VALINTA	34
10	TOTEUTUS	41
11	ARVIOINTI JA POHDINTA	54
11.1	Arviointi	54
11.2	Pohdinta	56
	LÄHTEET	58
	LIITTEET	
	Liite 1.	
	Liite 2.	
	Liite 3.	

Liite 4.

Liite 5.

Liite 6.

Liite 7.

Liite 8.

Liite 9.

KÄSITELUETTELO

Populaarikulttuuri: Alku sanasta **populaari**, tarkoittaen 1. helppotajuinen, yleistajuinen, 2. kysytty, kansaan menevä, suosittu. Populaarikulttuurilla tarkoitetaan pop-musiikkia, televisiota, sarjakuvalehtiä, viihdekirjallisuutta, äänilevyjä ja muita suuren yleisön ajanvieteilmiötä sekä niihin liittyviä tapoja, pop-kulttuuria. (Nurmi 1998, 794.)

Fanitus: Fan, sanasta **fani**- (arkikieltä) tarkoittaa esim. laulajan tai elokuvatähden ihailijaa. (Nurmi 1998, 136)

Produktio: Teatteriesityksen toteutus, *näyttävä produktio*. (Nurmi 1998, 803)

Kantaesitys: Etenkin sävellyksen ensimmäinen julkinen esitys. (Nurmi 1998, 327)

1 JOHDANTO

”Teatteriesitys sisältää tarinan. Kautta aikojen ihmiset ovat halunneet kuulla tarinoita, kokoontuneet tarinankertojan ympärille kuulemaan jännittävistä tai sadunomaisista vaiheista. Myös nykyihmistä viehättää vastavoimien kamppailu, ja hän haluaa saada selville voittajan tai loppuratkaisun... Ennen muuta kuitenkin odotamme, että näytelmä tavalla tai toisella rinnastuisi meidän omaan elämäämme, käsittelisi meille läheisiä kokemuksia, meidän tunteitamme, lisäisi viisauttamme, antaisi elämyksiä,” Arja Seimola. (Seimola 1987: 24, 25.)

Maru, Lari ja Orbisonin Roy on Pia Lunkan vuonna 2012 kirjoittama koko perheen musikaali. Näytelmä kertoo tarinan itseksi ja perheeksi kasvamisesta. Näytelmän kantaesitys esitettiin syksyllä 2012 kulttuuritalo Kyminsuussa. Näytelmän ohjaajana toimi Jouni Henttu.

Keskustelua näytelmän puvustamisesta oli jo keväällä 2012, ennen käsikirjoituksen valmistumista. Opinnäytetyö aiheesta alkoikin hahmottua tuohon aikaan. Silloisena puheena oli, että suunnittelisin koko puvustuksen ja valmistaisin näytelmää varten yhden suuren puvun. Muut puvut tulisi tekemään Kotkan tekstiilipaja. Myöhemmin tehtävän määrä näytelmää varten muuttui. Tehtäväkseni tuli suunnitella, toteuttaa ja organisoida näytelmän puvustus, johon kuuluisi kahdeksan näyttelijää ja kymmenen eri roolihahmoa. Kaikki näytelmän vaatekappaleet ja esineet, jotka olivat yhteydessä näytelmän vaatetuksen kanssa, kuuluivat puvustuksen tehtäviin. Puvustuksen avulla pystyin tukemaan näyttelijän tulkintaa näytelmän hahmosta. Vaatteiden luoma samankaltaisuus luo ryhmittymiä näytelmässä, erottaen toisistaan eri sosiaaliryhmät näytelmän tarinassa (Sinivuori & Sinivuori 2000: 195). Työskentelyn aikana seurasin ohjaaja Jouni Hentun toiveita puvustuksesta ja sen yleisestä ilmeestä. Suunnittelin myös näytelmää varten näyttelijöiden yleisilmeen hiuksista maskeeraukseen. Näytelmän kantaesitys esitettiin yleisölle 21.10.2012.

Näytelmän tuotti Karhulan työväennäyttämö. Harrastajateatteri valmistaa erilaisia näytelmiä ympäri vuoden, noin 1-3 näytelmää vuosittain. Näiden näytelmien lisäksi tärkeään osaan on tullut Kymminlinnan kesäteatteri, jonka esityksiä voi seurata vuosittain Kymminlinnan linnoituksen alueella. Vuonna 1898 perustetulla Karhulan työväennäyttämöllä on nykyään 140 jäsentä. Koko näyttämön toiminta perustuu jäsenistön oma-aloitteiseen harrastamiseen. Jäsenet eivät ainoastaan näyttele, vaan työskentele-

vät myös tekniikan puolella sekä pitävät huolta asiakkaiden viihtyvyydestä. (Historia, 2012.)

Olen aikaisemmin työskennellyt Karhulan työväennäyttämölle puvustaen kesäteatteri-esitykset Lännen Lokari (kesä 2011) ja Tankki Täyteen 2 (kesä 2012). Teatterille kuuluva pukuvarasto on tullut minulle tutuksi myös työharjoittelun aikana, jolloin siivosin ja järjestelin sen tiloja. Muita näytelmiä, joiden puvustuksesta olen vastannut ovat olleet Jamilahden kansanopiston näytelmä Kahdeksan naista ja Karhulan nuorisoteatterin Liisa ihmemaassa -produktio. Näytelmän puvustus on siis minulle tuttu prosessi ja olen työskennellyt useampaan otteeseen Karhulan työväennäyttämön kanssa.

2 TUTKIMUSKYSYMYKSET

Opinnäytetyön pääkysymykseksi nousi:

Miten löydän näytelmän hahmoihin sopivat esikuvat populaarikulttuurista?

Muita työhön kuuluvia kysymyksiä ovat:

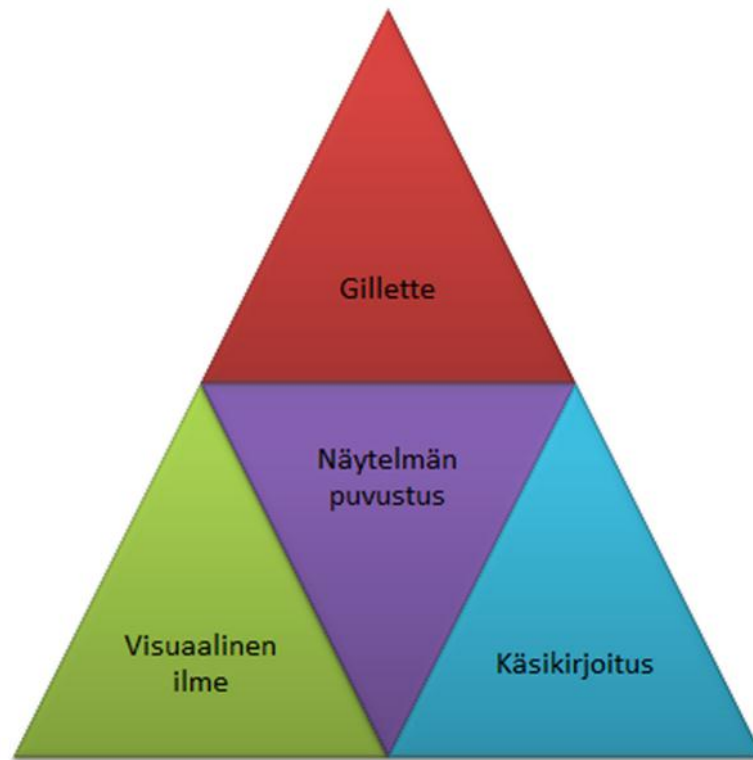
Kuinka hyvin näytelmän hahmot heijastavat mallejaan populaarikulttuurissa?

Miten onnistun ilmaisemaan roolihahmoille valittua ilmettä?

Opinnäytetyöni päätavoitteena oli löytää oikea populaarikulttuurillinen hahmo edustamaan näytelmän hahmojen asennetta, persoonallisuutta ja ulkonäköä. Tutkimalla ja vertaamalla useampien eri populaarikulttuurillisten hahmojen taustaa ja historiaa pystyin aloittamaan näytelmän hahmojen puvustamisen. Puvustaessani näytelmän roolihahmoja täytyi minun tutkia valittujen populaarikulttuurin hahmojen ulkonäköä ja ilmettä. Ymmärtämällä mikä tekee tietyn hahmon ulkonäön yleisesti tunnetuksi pystyin luomaan näytelmän hahmoille rooliasut. Näin valitut rooliasut pystyisivät tuomaan näytelmän katsojille samoja mielikuvia kuin inspiraatiota antaneet vaatteet.

3 VIITEKEHYS

Viitekehyksessä näytelmän puvustus on keskikohdassa, sillä työn lopullinen valmis puvustus on tavoitteeni opinnäytetyössäni. Näytelmän puvustuksesta lähtevät viitteet ovat keinoja ja tapoja joilla päädyin lopullisen puvustuksen tavoitteeseen.



Kaavio 1. Viitekehys

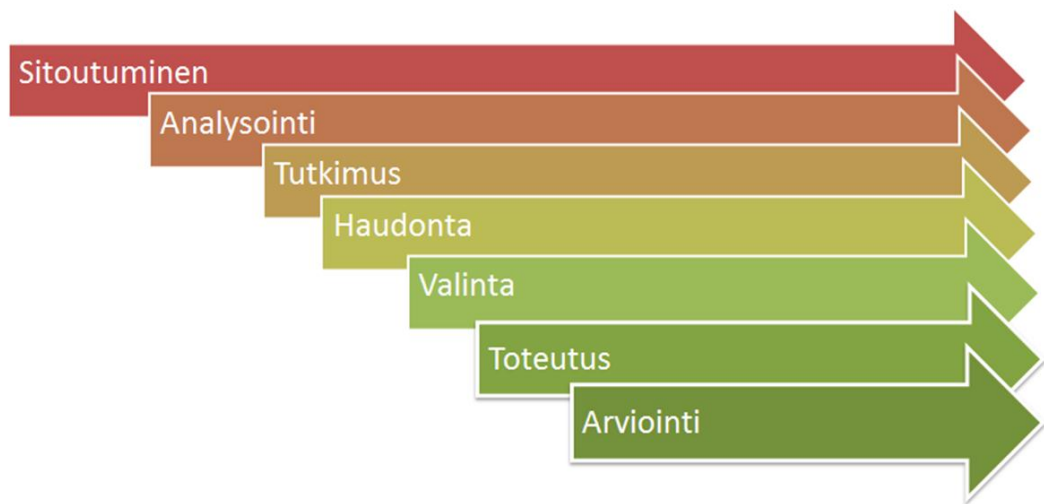
Käytän hyväkseni Gilletten (2000) suunnittelemaa suunnittelu- ja ongelmanratkaisumallia analysoidessani näytelmän puvustuksen suunnitteluprosessia yksityiskohtaisesti. Gilletten ratkaisumalliin kuuluvat sitoutuminen, analysointi, tutkimus, haudonta, valinta, toteutus sekä arviointi. Näiden kohtien kautta raportoin ja analysoin tekemääni tuotosta.

Visuaalisessa ilmeessä viitataan näytelmän pukuja yhdistävään ideaan/teemaan. Puvustuksen teema on tärkeä osa näytelmän yleisilmettä. Päättämällä ohjaajan kanssa mikä näytelmän yleinen ilme/teema on, varmistin puvustuksen yhtenäisen ilmeen jota seurata.

Käsikirjoituksen analysointi ja ymmärtäminen ovat tärkeä osa ymmärrettäessä näytelmän puvustusta. Pystyin luomaan yhtenäisen ja näytelmään sopivan visuaalisen ilmeen tutkimalla annettua käsikirjoitusta.

4 SUUNNITTELUPROSESSI

Näytelmän yhtenäisen ilmeen suunnittelu on enemmän vaiheittain kulkeva prosessi kuin taiteellisuuden näyte. Suunnitteluprosessi kulkee epälineaarisesti seitsemän eri vaiheen läpi. Jokaisen eri vaiheen jälkeen suunnittelija tarkastelee edellisten vaiheiden saavutuksia ja ilmeitä, verraten näin onko puvustus menossa samaan suuntaan kuin mitä suunnitelman alkuvaiheissa on ajateltu. Tämä on Gilletten (2000) näkemys puvustusprosessin eri vaiheista. Käytän apunani Gilletten laatimaa kaaviota (Kaavio 2.) kun analysoin ja kuvailen suunnitteluprosessia. Gilletten suunnitteluprosessi on hyvin järkeenkäyvä sekä intellektuaalinen näkemys puvustajan suunnittelu- ja toteutusprosessista. Kuvailen myös tunneperäisiä valintoja ja päätöksiä, joiden avulla loin oman näkemykseni näytelmän puvustuksesta. Gillette (2000: 19) muistuttaakin, että tunneperäiset päätökset vaikuttavat paljon siihen, kuinka yleisö elää välitettyjen tunteiden mukaisesti näytelmää katsoessa.



Kaavio 2. Gilletten (2000: 20) suunnitteluprosessia kuvaava kaavio

Suunnittelu- ja ongelmaratkaisumalli perustuu seitsemään osa-alueeseen: Sitoutuminen (commitment), analyysi (analysis), tutkimus (research), haudonta (incubation), valinta (selection), toteutus (implementation) ja arviointi (evaluation).

Ensimmäinen vaihe, **sitoutuminen**, on yksi tärkeimmistä vaiheista suunnitteluprosessissa. Suunnittelijan on valmistauduttava sitoutumaan annettuun työtehtävään koko energiallaan ja taidollaan. Itselleni tämä kohta prosessista ei aiheuttanut haastetta, sillä olin jo aikaisessa vaiheessa kiinnostunut ja innostunut näytelmän antamista mahdollisuuksista ja sen tarinasta. Kun suunnittelija on omistautunut produktiolle kokonaan, voi seuraava vaihe, analysointiprosessi, alkaa.

Analysointivaiheessa suunnittelija tutkii ja jäsentää käsikirjoituksen eri osia keskustellen sekä muiden projektin visuaalisesta ilmeestä vastaavien henkilöiden että ohjaajan kanssa näytelmän yleisestä ilmeestä. Gillette kannustaa kysymysten esittämiseen sekä asioiden analysointiin. Gilletten mukaan pelko hidastaa, kyseenalaistaa ja rajoittaa suunnittelun luovaa prosessia. Itselläni varsinkin tekstin analysointi oli haasteellista, sillä käsikirjoitus ei ollut valmis edes näytelmän harjoitusten alettua. Myös ohjaajan välinpitämättömät mielipiteet hankaloittivat vastausten saamista näytelmän visuaalisesta ilmeestä.

Tutkimusprosessin aikana suunnittelijan on oltava valmis tekemään paljon muistiinpanoja. Prosessin aikana suunnittelijan on tutkittava näytelmän asettamat haasteet pu-vustuksessa, kuten nopeat vaatevaihdot sekä visuaalisten ilmeiden muuttuminen. Tutkimusvaiheessa etsitään myös mahdolliset materiaaliveitohdot suunnitteluprosessia varten sekä historialliset taustat näytelmäpuvulle. Omassa työssäni oli haastavaa löytää teknisiä ongelmia käsikirjoituksesta. Koska käsikirjoitus oli ensi kertaa näyttämöllä, ei tekstissä esiintyviä teknisiä ongelmia oltu päästy kokeilemaan tai testaamaan ennen aikaisesti.

Suunnittelun puolivälissä on hyvä pitää **haudonta**-aika suunnittelusta. Gilletten mielestä monien ongelmien ratkaisut löytyvät hetkinä, jolloin suunnittelija ottaa pientä etäisyyttä projektista ja antaa mielen kulkea vapaasti. Olen kokemuksesta oppinut pitämään pieniä taukoja eri projektien aikana. Kun omassa mielessä ei ole muuta kuin projektin aiheuttamat ongelmat, ei luovalle ajattelulle jää tilaa.

Näytelmän annettua hautua mielessä muutamasta tunnista useampaan päivään voi lopullisten **valintojen** teko alkaa. Tämän prosessin aikana kaikki näytelmän visuaalisesta ilmeestä vastaavat henkilöt tuovat esille eri vaihtoehtoja näytelmän ilmeestä näytelmän ohjaajalle. Päätös siitä mihin suuntaan näytelmän visuaalinen ilme lopuksi menee, tapahtuu tämän prosessin aikana. Koska harrastajateatterin käytäntö ei aina ole

täysin ammattimaista, oli hankalaa keskustella yhteisestä ilmeestä muiden visuaalisesta ilmeestä vastaavien kanssa produktion aikana.

Suunnitelman **toteutus**vaiheessa on aika valmistaa lopullinen luonnos valittujen suunnitelmien pohjalta. Tässä prosessin vaiheessa käytin avukseni Minja Valkosen piirustustaitoja luodakseni suunnitelmien visuaalisen ilmeen. Toteutusvaiheessa selostin myös lyhyesti valittujen vaatteiden hankintaprosessia.

Kaikkien näiden eri vaiheiden jälkeen suunnittelijan on tarkoitus **arvioida** saavutuksiin jokaisessa prosessin kohdassa, kuten myös valmiissa produktiossa. Gillette kehottaakin arvioimaan päätöksiä ja ratkaisuja, joita suunnittelija on tehnyt suunnitteluprosessin aikana, ja kuinka tämä pystyy hyödyntämään saatuja tietoja tulevissa projekteissa. (Gillette 2000: 19–32.)

Gilletten jäsentelemä suunnittelu- ja ongelmanratkaisuprosessi (Gillette 2000: 19) tuli työni rajaamaksi prosessin jäsentelyksi. Minulla on usein ollut ongelmia jäsennellesäni ja rajatessani työtehtäviä. Gilletten luoma kaavio auttoi työn edetessä määrittelemään suunnittelu- ja toteutusprosessin tärkeät kohdat. Gillette myös kannustaa suunnittelijaa tutkimaan aikaisemmin jokaisen prosessin aikana tehtyjä päätöksiä ja suunnitelmia. Tästä prosessinhallinnasta oli minulle henkilökohtaisesti paljon apua, sillä epäilin usein omia päätöksiäni ja tekojani suunnittelu- ja toteutusprosessin aikana. Palaamalla jokaisen prosessin aikana aikaisempien suunnitelmien ja päätösten pariin pystyin keskittymään suunnitellun puvustuksen visuaaliseen ilmeeseen.

5 SITOUTUMINEN

Kun suunnittelija sitoutuu annettuun tehtävään fyysisesti ja henkisesti 100 %, antaa tämä mahdollisuuden saavuttaa parhaimman lopputuloksen, jonka suunnittelija voi näytelmälle antaa. Suunnittelijan sitoutumista näytelmään edistää parhaiten positiivinen asennoituminen tulevaan projektiin. Kutsumalla näytelmän aiheuttamia ”ongelmia” ”haasteiksi” suunnittelija auttaa itseään näkemään vastaan tulevat vaikeudet positiivisemmassa valossa. (Gillette 2000: 19–20.)

Oma sitoutumiseni projektiin ei ollut vaikeaa. Jo alkukeskustelujen aikana näytelmän puvustus sai tärkeän roolin näytelmän produktiossa. Tämä oli myös ensimmäinen mahdollisuuteni puvustaa näytelmä täysin omien taiteellisten näkemysteni mukaan, sillä näytelmää eivät rajoittaneet tietyt ajalliset ja kulttuurilliset seikat.

Osaksi syy innostumiseni produktion tekoon oli tieto siitä, kuinka tärkeän roolin puvustus on saavuttanut näytelmissä. Puvustuksen tärkeys näytelmissä on muuttunut paljon vuosien varrella. Näytelmien alkuaikoina (1700- ja 1800-luvuilla) useimmat näyttelijät hankkivat ja kustansivat pukunsa itse. Näyttelijät saivat täten itse päättää mitä laittoivat päälleen näytelmän aikana. Tämä saattoi aiheuttaa sekasortoisen yhdistelmän visuaalisessa aspektissa, sillä näyttelijä saivat itse hallita hahmonsa ulkomuotoa keskustelematta asiasta muiden produktion kuuluvien ihmisten kanssa. Vasta 1960-luvun alkupuolella Suomen näyttelijöiden sopimuksista poistettiin ehto, jossa näyttelijää vaaditaan vastaamaan modernien pukujen kustannuksista ja hankinnoista. Nykyään suurin osa Suomen näyttämöiden puvustuskustannusvastuusta on siirtynyt näyttelijöiltä teattereille. Silti on vielä mahdollista löytää monia pieniä teattereita ja teatterityhmiä joiden näyttelijöiden on tarpeellista avustaa näytelmän puvustusta käyttämällä omia vaatteita näytelmän aikana tai ostaa itse näytelmää varten uusia asuja. (Salmela 2004: 8.)

Omana haasteena näytelmän puvustuksessa tulisi olemaan tieto kelle puvustuksen tuottaisin. Ammattiteatterin ja harrastajateatterin välillä on paljon eroavaisuuksia, varsinkin näytelmän visuaalisen ilmeen tuottamisessa. Harrastajateatterissa budjetit tulisivat olemaan pienempiä, koko puvustuksen suunnittelun ja tuottamisen tulisi tehdä vain yksi henkilö sekä produktion aikana moni mukanaolija joutuisi osallistumaan produktion osa-alueisiin joihin henkilöllä ei olisi kokemusta. Itselleni nämä ilmenivät peruukkien perusmuotoilun ja kiinnitysmetodien käytössä sekä lavalla käytettävien maskeerausten suunnittelussa. Haluni oppia näitä eri taitoja oli kuitenkin suurempi kuin pelkoni epäonnistua näytelmän puvustuksessa.

6 ANALYSOINTI

Analysointiprosessi aloittaa näytelmän varsinaisen suunnittelun. Analysointitoimenpiteessä suunnittelijalla on kaksi tavoitetta. Tiedon kerääminen, joka selventää ja rajaa vastaantulevia haasteita, sekä tunnistamaan näytelmän kohtaukset joissa tarvitaan tarkempaa tutkimusta. Päättiedon lähde prosessia varten on näytelmän käsikirjoitus sekä

muut tuotanto ryhmän jäsenet, kuten tuottaja, ohjaaja ja muun visuaalisen ilmeen vastaavat henkilöt. Tähän prosessiin kuuluu myös tietoisesti tehdyt kysymykset, kuten kuka näytelmän tuottaa, mikä on näytelmän budjetti ja koska näytelmä näytetään. (Gillette 2000: 20.)

Sain vielä keskeneräisen käsikirjoituksen käsiini heinäkuussa 2012. Koska käsikirjoitus ei ollut täysin valmis, useampi näytelmän kohtausta oli vielä keskeneräinen tai puuttui kokonaan. Tästä syystä käsikirjoituksen analysointiprosessi oli hyvin nopea ja välillä jopa sekava. Hahmot, kuten kasvottomat tietyömiehet, olivat hyvin epämääräisesti kuvattuja tai kohtauksia joiden paikkaa näytelmässä ei vielä tiedetty. Olin lukenut ja luonut alustavan analyysin jokaisesta hahmosta ennen elokuussa alkaneita virallisia harjoituksia. Sain kuitenkin selkeän kuvan hahmoista ja heidän persoonallisuuksistaan kun näyttelijät demonstroivat hahmojaan. Koska en onnistunut saamaan valmista käsikirjoitusta käsiini, jouduin tekemään useat analyttiset päätökset ja havainnoinnit seurattessani näytelmän harjoituksia. Tämä antoi mahdollisuuden myös havainnoida ohjaajan näkemyksiä hahmojen persoonallisuuksista ja käyttäytymistavoista.

Analyysivaiheeni jakautuu kolmeen osioon: *kyselyvaiheeseen, käsikirjoituksen analysointiin* sekä *puvustuksen yhteisen teeman* analysointiin. Vaikka Gillette (2000) ei mainitse analysointivaiheeseen kuuluvan puvustuksen yhteisen teeman tutkimista, katsoin tämän olevan tärkeä osa puvustusta. Koska ohjaaja halusi minun ilmaisevan itseäni taiteellisesti näytelmässä, oli tarpeellista tutkia ja analysoida päätöstäni valita populaarin näytelmän puvustuksen aiheeksi. Gillette (2000) myös mainitsee kyselyvaiheen ja käsikirjoituksen analysointivaiheen järjestyksen vaihtelevan vaatesuunnittelijoiden kesken. Omalta osaltani puvustukseen liittyvien päätösten teko käynnistyi lyhyen kyselyvaiheen jälkeen. Kysymysten avulla pystyin seuraamaan ohjaajan antamien vastausten perusteella alustavia pukusuunnitelmia. Lopullisen hahmoanalysoinnin tein vasta seurattessani näytelmän harjoituksia, jolloin jokaisen hahmon individuaalinen persoonallisuus alkoi näkyä.

6.1 Kysely

Varsinainen kyselyprosessi jäi minulla hyvin suppeaksi. Näytelmän perustiedot sain näytelmän tuottajilta. Näytelmän tulisi ohjaamaan Jouni Henttu ja tuottajina toimisivat Juha Helviö sekä Heini Salomaa (Karhulan työväennäyttämö). Näytelmäharjoitukset aloitettiin elokuussa. Näytelmäharjoitusten paikkana ja esiintymislavana toimisivat

kulttuuritalo Kyminsuun teatteritilat. Aikataulullisesti toiveena oli, että näytelmän puvustus olisi valmiina viikolla 40.

Mielipiteitä ja vastauksia näytelmän visuaaliseen ilmeeseen oli vaikeampi saada. Ohjaajan mielisanonnaksi kysymyksille nousi sanonta ”ihan sama” ja ”tee kuinka itsestäsi tuntuu parhaimmalta”. Ohjaajan osallistuminen suunnitteluprosessiin oli vähäinen. Ohjaaja antoi suuntaa antavia mielipiteitä vasta kun olin luonut erilaisia vaatetusehdotuksia tunnekarttojen avulla. Näistä vaihtoehtoista hän osoitti sormella mitkä kuvat tuntuivat hänestä visuaalisesti parhaimmilla näytelmän hahmoja varten. Tämän takia valintaprosessi olikin hyvin tunneperäistä. Ohjaajan mielestä näytelmän puvustuksessa tärkeintä lopputuloksen lisäksi oli puvustajan oman taiteellisen näkemykseni luominen ja toteutuminen. Ohjaajan ja tuottajan mielestä kyseleminen näyttelijöiden mielipiteistä ja näkemyksistä näytelmän hahmoihin liittyen oli turhaa ja tarpeetonta. Hämmennyin hieman annetusta ohjeistuksesta, joten minun oli vaikea seurata sitä. Sen sijaan koetin keskustella näyttelijöiden kanssa suunnitelluista puvustuksista selittämällä min hin kunkin hahmon puvustus perustuu.

6.1.1 Budjetti

Käydessämme kokouksen aikana keskustelua näytelmän visuaalisesta ilmeestä, sain selville mikä näytelmän budjetti tulisi olemaan. Budjetti säännöstelee usein näytelmän visuaalisen ilmeen. Se määrittelee minkä hintainen ja näköinen lopullinen ilme näytelmässä on. Tietämällä budjetin puvustaja pystyy määrittelemään paremmin minkä näköisiin kankaisiin hänellä todennäköisimmin on varaa ja mitä koristeluja vaatetukseen voidaan tehdä. Jos budjetti on pieni, on puvustajan oltava kekseliäs ja löydettävä halvempia raaka-aineita kuin mitä alkujaan siihen on suunniteltu. Tämän takia hyvän puvustajan täytyykin olla alati valpas ja kaukonäköinen hankinnoissaan. Tarvittavien tarvikkeiden määrä ja laatu täytyy listata ja merkata ylös, sekä lisäksi mitä tarvikkeita on jo ja mitä tarvitaan. Puvustajan täytyy miettiä, mitkä raaka-aineet voidaan vaihtaa toisenlaiseen alentamalla kustannuksia, ja mitä tarvikkeita voidaan lainata tai uusiokäyttää produktiota varten. (Jackson 1993: 10.)

Maru, Lari ja Orbisonin Roy -näytelmää varten minulle annettiin 500 euron budjetti. Budjetti oli pienempi kuin maaliskuussa luvattu 1000 euroa, mutta suurempi kuin normaalisti työväennäyttämön produktioiden puvustukseen annettu 300 euron budjetti. Tämä antoi mahdollisuuden panostaa jokaisen hahmon vaatetukseen enemmän kuin

normaalisti. Karhulan työväennäyttämö maksoi myös matkani Tallinnaan ostamaan näytelmää varten kankaita.

Suunnitteluvaiheen aikana laadin alustavan laskelman budjetille. Tietämällä kuinka paljon pystyisin käyttämään jokaisen hahmon pukuihin, välttyisin ylittämästä budjetia. Hahmoille varasin yhteensä 300 euron rajoitukset, jotka jaoin ostettaviin kankaisiin, valmisvaatteisiin ja ehosteisiin. 100 euroa varasin erilaisille peruukeille ja hius-tarvikkeille, kuten hiuspinneille ja peruukkisukille. Loput 100 euroa oli varmuusrahaa, joka tulisi käyttöön jos johonkin puvustuksenosaan kuluisikin enemmän rahaa kuin alkujaan oli suunniteltu. Myöhemmin tämä rahasumma muuttui maskeerausta varten käytettyjen meikkien budjetiksi.

Saatuani valmiiksi puvustuksen näytelmää varten, olin onnistunut pysymään suunnitellun budjetin sisällä. Jotkin ostokset osoittautuivat turhiksi puvustuksen edetessä. Laatimalla alustavan budjettisuunnitelman jokaiselle hahmolle, tutkimalla hintoja ja rajaamalla käytettävän rahan määrää ostoksissa estin joutumasta ylittämään annetun budjetin.

6.2 Puvustuksen punainen lanka

Alkusuunnitelmissa ohjaaja halusi näytelmän puvustuksen jäljittelevän Tiina Kaukaisen vuonna 2002 suunnittelemaa puvustusta elokuvassa ”Heinähattu ja Vilttitossu”. Henkilökohtaisesti en inspiroitunut elokuvan puvustuksesta. Ainut kiinnostuksen kohde elokuvan puvustuksessa oli sen värikkyyys. Koska näytelmä on tarkoitettu koko perheelle, käytin hyväkseni tätä luodakseni näytelmästä värikkään ja hieman yliampu- van puvustuksen avulla. Lapsilla pukujen värikkyyys mahdollistaisi kiinnostuksen aihe- tta kohtaan sekä aikuisille hilpeyttä ja iloa yliampuista puvuista.

Kun tapasimme lavastuksen, ohjaajan ja tuottajan kanssa ensimmäistä kertaa keskus- tellaksemme näytelmän visuaalisesta ilmeestä, ohjaajan toiveena oli käyttää epäkäy- tännöllisiä tapoja kuvata erilaisia esineitä näytelmässä. Yksi esimerkki tästä tyylistä oli ehdotus käyttää tyhjää jalkapalloa kypäränä. Tämä tyyllillisesti kiinnostava idea jouduttiin kuitenkin hylkäämään niin puvustuksen kuin lavastuksen osalta. Puvustuk- sen kannalta tämän visuaalisen ilmeen saavuttaminen yksin oli liian vaikeata ja aikaa vievää. Tarvikkeiden suunnittelu, hankinta ja muuntaminen käyttökelpoisiksi olisivat vaatineet liikaa aikaa ja resursseja aikatauluun ja budjettiin nähden. Lavastuksen puo-

lella tämä idea ei myöskään toiminut ajallisuuden tai käyttökelpoisuuden kannalta. Lavastajien olisi täytynyt keksiä tapa esitellä jo tuttujen esineiden uusi käyttötarkoitus yleisölle ilman verbaalista ilmaisua. Vaikka toivottu epätavanomainen tapa puvustaa näytelmän hahmoja ei onnistunut, halusin käyttää hyväkseni ideaa lisäämällä puvustukseen erikoisia piirteitä. Tämä erottaisi näytelmän asut jokapäiväisistä asuista joita katsojat näkevät päivittäin.

Koska aikaisemmin mainittu Heinähattu ja Vilttitossu -elokuva ei henkilökohtaisesti paljon minua inspiroinut, kysyinkin ohjaajalta mahdollista luoda populaarikulttuurillinen puvustus. Käyttämällä hyväkseni eri populaarikulttuuristen henkilöiden ja hahmojen tunnetuksi tulleita asuja, pystyisin luomaan näytelmän hahmoille syvällisempää ilmettä puvustuksen avulla. Tarkoituksena ei olisi luoda täysin samanlaista vaatetusta, vaan tuoda näytelmän katsojille mieleen populaarikulttuurilliset hahmot, joihin näytelmän hahmojen puvustukset olisivat perustuneet.

Näytelmän aikakausi vaikuttaa paljon sen tyyllilliseen ulkonäköön. Pia Lunkan näytelmässä ei koskaan kerrota mihin aikakauteen se perustuu. Todennäköisimmin näytelmä sijoittuu ajallisesti 1970-luvusta nykypäivään. Koska näytelmässä ei määritellä tiettyä aikakautta, pystyn itse päättämään mihin aikakauteen kunkin hahmon puvustus perustuu. Päädyin käyttämään eri populaarikulttuurillisia hahmoja ja -henkilöitä 40-luvulta -nykypäivään asti.

Idean käyttää populaarikulttuurillisesti tunnettuja hahmoja puvustuksen teemana sain nähdessäni Candice Milonin mainoskuvia eri elokuvahahmojen vaatteista (Liite 1) Kuvissa tunnettujen elokuvahahmojen vaatteet on viikattu siististi tasaisen väriselle taustalle. Pystymme tunnistamaan elokuvan ja sen hahmon pelkän puvustuksen avulla. Koska nämä elokuvista tutut hahmot ovat niin tunnettuja nykykulttuurissamme, pystymme tunnistamaan heidät pelkästään asujen perusteella. Idea kiinnosti ja inspiroi minua paljon. Yksi suurimmista intohimoistani on löytää ja tutkia eri aikakausien populaarikulttuurillisia hahmoja ja henkilöitä. Tämä antoi hyvän pohjan tutkiessani mitkä hahmot sopivat parhaiten näytelmän henkilölle persoonallisuuden ja käyttäytymisen perusteella. Tutut henkilöt ja hahmot toisivat näin näytelmän katsojille selvemmän mielikuvan näytelmän hahmoista.

6.3 Käsikirjoituksen analysointi

Tutkiessani hahmoja ja näytelmän tarinaa, käytän hyväkseni Rosemary Inghamin ja Liz Coveyn kirjaa *The costume designer's handbook*” (1992) sekä Gilletten (2000) tapaa tutkia ja käsitellä käsikirjoitusta. Kummatkin kirjat painottavat käsikirjoituksen ensimmäisen lukukerran keskittyvän tunneperäiseen näytelmäanalysointiin. Varsinkin Ingham ja Covey ohjaavat suunnittelijaa asettumaan näytelmää katsovan yleisön paikalle, tutkimalla näytelmän hahmoja pelkkien tunteiden avulla ja välttelemällä muistiinpanojen tekoa (Ingman, Covey 1992: 9). Toisella lukukerralla kirjailijat ohjaavat näytelmän tulkitsijaa lukemaan käsikirjoituksen objektiivisesti antaen jokaiselle näytelmän hahmolle tasavertaisen kohtelun puvustusta suunnitellessa. Suunnittelijaa ohjataan jopa lukemaan käsikirjoitus useampaan kertaan, jotta tämä löytää kaikki tarvittavat faktat näytelmästä ja sen kulusta. Mielikuva ihmisistä ja ympäristöstä luodaan käsikirjoituksen antamien ja luomien faktojen kautta, joita suunnittelija analysoi ja tutkii tarkkaan.

Analysoidessani näytelmää, käytän hyväkseni Gilletten (2000) luomaa analysointiprosessia. Koska en onnistunut saamaan valmista käsikirjoitusta käsiini, osa näytelmän analysoinnista on tehty seuraamalla näytelmän harjoituksia. Havainnoimalla ja analysoimalla näytelmäharjoituksia sain paremman käsityksen näytelmän kokonaisuudesta. Gillette (2000: 21) ohjaa suunnittelijaa lukemaan käsikirjoituksen ainakin kolmeen eri kertaan. Ensi lukeminen on jo edellä mainittu tunneperäinen lukeminen, jonka avulla suunnittelija sijoittaa itsensä näytelmän katsojan rooliin. Ensilukukerralla suunnittelija saa yleisilmeen näytelmästä, sen tarinasta, hahmoista ja omasta tunnekokemuksesta näytelmää kohtaan. Ensikertaa käsikirjoitusta lukiessa suunnittelijan on otettava huomioon käsikirjoituksen viittaukset lavastukseen tai vaatetukseen. Vaikka suunnittelijan kannattaa huomioida annetut ohjeistukset, ei näiden seuraaminen ole pakollista tulevaa produktiota varten. Viittauksia tulisi käyttää pelkkinä ulkolinjoina omassa suunnitteluprosessissa. Koetin seurata käsikirjoituksen antamia ohjeita puvustuksessa, mutta tämä osoittautui myöhemmällä ajanjaksolla turhaksi. Keskustelin ohjaajan kanssa näytelmän puvustuksesta, ja sovimme ettei minun tarvitsisi seurata käsikirjoituksen antamia ohjeita tai viittauksia hahmojen fyysiseen ilmeeseen. Tarvittavat muutokset näytelmän hahmojen vuorosanoihin voitaisiin muunnella puvustuksen mukaisiksi.

Toisella lukukerralla Gillette ohjaa suunnittelijaa huomioimaan tietyt kohdat jotka inspiroivat ja tuottavat vahvoja mielikuvia hahmoista. Nämä inspiraatiota antavat kohdat ovat usein satunnaisia, hajanaisia ajatuksia ja vaikutelmia hahmoista sekä heidän visuaalisesta ilmeestään. Lukemalla käsikirjoitukset useampaan kertaan näitä inspiroivia kohtauksia tulee lisää suunnittelijan käsittäessä näytelmää paremmin. Hahmoihin liittyvät inspiraatiot saattavat ilmentyä myös muulloin kuin tekstiä lukiessa. Esimerkkinä voimme katsoa omaa näkemystäni Maikki Matalaisen visuaalisesta ilmeestä. Rokkimummainen Maikki inspiroi useampia eri visuaalisia ilmeitä hahmolle. Mielikuvat ja käsikirjoituksen kuvaamat hahmot olivat välillä hyvinkin ristiriidassa toisiinsa.

Kolmannella luvuvaiheella Gillette panostaa näytelmän mekaanisten kohtien huomiointiin. Näyttelijöiden pukuvaihdokset, hahmojen fyysisen ulkomuodon muuntumiset sekä näytelmän yleisen tunnelman muuntumiset on tarkoitus huomioida tämän prosessin aikana. Käsikirjoitusta analysoidessani merkitsin ylös kaikki mahdolliset vaatevaihdokset sekä fyysisen ulkomuodon vaihdokset näyttelijöillä. Tämä osoittautui turhaksi, sillä seurattessani harjoituksia huomasin että pääosa vaadituista vaatteiden vaihdoksista olisi mahdotonta suurimmalle osalle näyttelijöistä. Monet näytelmän kohtaukset sijoittuvat katsellessa huonosti ajallisesti. Näyttelijöille ei annettu tarpeeksi aikaa rooliasujen vaihtamiseen. Ainoat henkilöt, joille sallittiin ajallisesti tarpeeksi aikaa vaihtaa vaatteensa, olivat Roy Orbisonia sekä Maikki Matalaista näyttelevät näyttelijät. Royn näyttelijä vaihtoi vaatteensa muuttuessa aikuisesta lapseksi, sekä Maikin näyttelijä hänen roolinsa vaihtuessa Satavitoseksi. Näistä hahmoista kerron enemmän myöhemmin opinnäytetyössäni. Näiden rajoitusten takia suunnittelin jokaisen näytelmän hahmon puvustukset pysyviksi. Näyttelijöiden ei tarvinnut vaihtaa näytelmän aikana asujaan muulla kuin pienillä tarpeistovaihdodoilla. Tämä myös helpotti näytelmän nuorempia katsojia tunnistamaan ja muistamaan tietyt näytelmän hahmoista paremmin. Ainoastaan aikaisemmin mainitun Orbisonin ja Maikin vaatevaihdokset olivat tarpeellisia. Keskustelin asiasta ohjaajan kanssa ja suunnitelma sopi hänelle.

6.3.1 Tarina

Seuraavassa osiossa kerron tarinan juonen lyhyesti.

Tarinan analysointi alkuvaiheissa oli hyvin vaikeaa. Keskenäisten kohtausten takia oli vaikeaa saada kokonaiskuvaa näytelmästä ja sen kulusta. Tästä syystä oli haastavaa analysoida tarinaa puvustuksesta suunnitteluvaiheessa. Hahmot joiden syyt ja tarkoi-

tusta ei kerrota puutteellisen tarinan takia tuottivat vaikeuksia analysoinnin aikana. Käsikirjoituksessa ei myöskään mainittu mihin näytelmän väliaika sijoittui, joten tieto pidemmän tauon sijoittumisesta näytelmässä tuli arvuuttelemiseksi. Tiedonkulku teatterissa oli myös puutteellinen, sillä poistettujen ja lisättyjen kohtausten tietoa ei minulle usein mainittu. Koska näytelmässä tapahtui todella paljon, oli tarinan kokonaisuuden käsittäminen tärkeää. Vasta nähtyäni näytelmän useampaan kertaan harjoitusten läpimenojen aikana, alkoi näytelmän tarina hahmottua mielessäni. Näytelmässä mainitaan myös muutamaan otteeseen vuodenaikojen vaihtuvan. Nämä muutokset eivät kuitenkaan tunnu vaikuttavan paljoakaan näytelmän hahmojen käytökseen tai ulkonäköön.

Maru, Lari ja Orbisonin Roy on Pia Lunkan käsikirjoittama musikaali jonka on ohjannut Jouni Henttu. Näytelmä kertoo Lintulaaksossa asuvasta Matalaisten perheestä. Perheeseen kuuluu Maru, Lari, isä, äiti ja isoäiti Maikki. Tarinassa perhe joutuu suuren kriisin eteen. Lintukodon, Matalaisten perheen talon, päälle aiotaan rakentaa moottoritie. Ongelmaan ratkaisua etsiessä perheeseen liittyy kaksi uutta jäsentä. Roy Matalainen, perheen jättiläisvauva, sekä Topi Tenhonen, yhden miehen viihdeorkesteri joka alkaa seurustella perheen isoäidin kanssa. Epäonninen Matalaisten perhe ei ehdi pitkään nauttia uusista perheenjäsenistä kun Maikki saa sydänkohtauksen ja kuolee. Perheen toipuessa rakkaan perheenjäsenen kuolemasta kodinmenetys moottoritien alle on edelleenkin suuri uhka. Royn ottaman onnekkahan valokuvan kautta perheen talo onnistutaan loppujen lopuksi pelastamaan muuttamalla alue Lintulaakson luonnonsuojelualueeksi. Ari Ismälän säveltämien laulujen mukaan laulaville Matalaisten perheenjäsenille siis sattuu ja tapahtuu paljon vuoden aikana.

Näytelmän kantaesitys oli nähtävillä kulttuuritalo Kyminsuun tiloissa. Käsikirjoitus muuttui ja kehittyi harjoitusten edistyessä. Mitä pidemmälle harjoitukset pääsivät, sitä paremmin näytelmä alkoi kehittyä kokonaiseksi ja yhtenäiseksi näytelmäksi. Itse koen näytelmässä olevan liikaa kohtauksia, eikä yleisön anneta hengittää. Useita sivujuonia esitellään katsojille lyhyesti, kunnes ne jo loppuvat. Tietyöhanke tuntuu unohtuvan kokonaan näytelmän keskivaiheessa. Ilmenee myös, että Laria kiusataan koulussa. Larin pahaa oloa ei selvitetä, vaan hän yhtäkkiä voi taas paremmin ja on iloinen. Käsikirjoituksessa näkee, ettei näytelmää ole koskaan aikaisemmin näytelty. Harjoitusten aikana monia kohtia muunneltiin tai kohtauksia täytyi lisätä selittämään paremmin aikaisempia tai tulevia tapahtumia. Monet mekaaniset vaihdokset, kuten vaatteiden

vaihdokset, on sijoitettu liian lyhyille aikajaksoille tai jopa täysin mahdottomilta tuntuville hetkille verrattuna vaadittuihin pukuvaihdoksiin. Näistä syistä näytelmän kokonaisilmettä oli vaikea nähdä, analysoida ja tutkia pelkästään käsikirjoitusta lukiessa. Näytelmästä näkee, että se on Pia Lunkan ensinäytelmä. Näytelmän tarinaan on koetettu saada liian monta eri tarinaa, vaikka pienemmällä määrällä näytelmän tarina aukeaisi paremmin katsojille.

6.3.2 Hahmot

Hahmoanalyysissa seuraan Inghamin ja Coveyn (1994: 21–24) asettamia hahmoanalyysikysymyksiä kunkin hahmon funktioista. Ketkä ovat tarinan sankareita ja ketkä heidän vihollisiaan, ketkä taas ovat näytelmän päähahmoja ja ketkä sivuroolien näyttelijöitä. Lisäksi tarvitaan tietoa tunnistaa ja huomioida stereotyyppiset hahmot. Näytelmän sankari ja vihollinen ovat toistensa kilpakumppaneita, vastakohtia. Tarinan sankari on usein tarinaa johtava hahmo, henkilö jonka avulla tarinaa viedään eteenpäin. Tarinan ”pahis” on näytelmässä voima, joka on sankaria vastassa. Tämä hahmo tuo tarinaan konfliktia ja on tarinan sankarin vastustaja. Esillä ollessaan tarinan vihollinen on usein selvästi esillä, mutta pystyy tiettyinä hetkinä katoamaan taustalle kenenkään huomaamatta. Tarinan päänäyttelijä näyttelee hahmoa, joka näytelmän aikana oppii ja muuttuu eniten. Sivurooleja esittävät hahmot saattavat olla lavalla usein ja selvästi, mutta nämä hahmot eivät opi tai muutu paljoakaan näytelmän aikana. Viimeiseksi otan huomioon hahmot, jotka ovat stereotyyppisiä ilmenemiä näytelmässä. Stereotyyppiset hahmot auttavat näytelmän katsojia tunnistamaan nopeammin hahmon funktion ja persoonallisuuden näytelmää katsoessa. Ingham ja Covey muistuttavat, ettei stereotyyppisesti puettuja hahmoja pidä vältellä ja pelätä, sillä nämä hahmot usein puhuvat puvustuksellaan enemmän kuin mitä näyttelijät ehtivät näytelmän aikana sanoa.

Roy Orbison ”*Esikuvansa mukainen patapää. Mielikuvitusolento. Neuvon antaja. Syntyy myöhemmin perheeseen vauvana. (Joka on jättiläismäinen ja osaa puhua...)*” (Lunkka 2012: 3.)

Roy Orbisonin hahmo esiintyy näytelmässä kahtena eri versiona. Näytelmän alussa Orbison on julisteena oleva kuva 1960-luvun rock n’ roll tyyppisen musiikin julkisuuden ikonista. Hahmo astuukin ulos julisteen raameista ja alkaa neuvoa ja opastaa Laria, näytelmän toista hahmoa, pääsemään yli kiusaamisen aiheuttamasta ahdingosta.

Roy ilmenee vielä kerran perheen isän painajaisissa tarjoilijana, kunnes hahmo saa aivan uuden funktion ja ulkonäön näytelmän toisella puoliajalla. Roy muuttuu vakavasta mielikuvitusahmosta suureksi humoristiseksi vauvaksi perheessä. Kukaan ei tunnu kyseenalaistavan aikuisen miehen kokoista vauvaa. Ikäisekseen Roy on harvinaisen fiksu, mutta myös lapsellisen energinen ja nokkela. Roy pelastaakin omalla tavallaan Matalaisten perheen kodin ottamalla vahingossa kuvan harvinaisesta linnusta perheen takapihalla. Vaikka lukiessani näytelmää luulin aluksi Royn olevan yksi näytelmän päähahmoista, jäi minulle mielikuva taustalla olevasta opastajasta jota harvoin näimme näytelmässä. Hahmon muuttuminen tästä jättiläisvauvaksi olikin hieman hämmentävä ja roolin persoonallisuuden kokonaan muuttava käänne. Oli vaikeata saada kunnon näkemystä hahmon persoonallisuudesta, kun tämä tuntui jakautuvan kahteen aivan erilaiseen persoonallisuuteen näytelmän ensimmäisen ja toisen näytöksen aikana. Näytelmän loppupuolen aikana näemme pienen vivahduksen alkuperäisen Roy Orbisonin hahmon persoonallisuutta lapsi-Royn käyttäytymisessä. Tämä saattaa viitata tulevaisuuteen, jossa äkkipikainen ja lapsenomainen vauva lopulta muuttuu näytelmän alussa nähdyksi hahmoksi. Hahmon muutos tosin unohtuu helposti näytelmää katsoessa, sillä näytelmän huipentumassa Roy osoittaa ennennäkemättömät käsivoimansa nostamalla Skodan päänsä päälle ja jahtaamalla muristen ahneen tietyömiehen puuhun. Epämääräisesti lisätty Skodan kantokohtaus rikkoo paljon hahmon kokemaa kehitystä lapsena ja näytelmän hahmona.

Maru Matalainen ”5-vee. Pikkuvanha. Maskotti, Näkökulmahenkilö. Terve itsetunto. Luova.” (Lunkka 2012: 3.)

Näillä sanoilla Pia Lunkka kuvailee Matalaisten perheen toiseksi nuorinta lasta. Lunkka käyttää Marua apuna kertoessaan tapahtumista joita näytelmän aikana ei nähdä. Tämä tapahtuu usein ajan kulkiessa eteenpäin näytelmässä. Marun tehtävänä on kuvailla muita Matalaisten perheen jäseniä, kuten isoveljeään Laria, isäänsä Ykää, äitiään ja perheen isoäitiä Maikkia. Nämä hetkelliset kuvaukset avustavat heti näytelmän alussa luomaan katsojille mielikuvan näytelmän eri henkilöistä. Marun selostukset ovatkin suurena apuna hahmoja analysoidessa, mutta tämä jättää itse tytön usein ulkopuoliseksi, tarinan kertojaa vastaavaksi hahmoksi. Saamme tämän takia tietää itse Marun hahmosta hyvin vähän. Saamme tietää tytön olevan lyhyt, eikä hänellä ole omaa harrastusta. Tämän perusteella voimme arvioida Marun olevan iässä jolloin lapset alkavat etsiä omaa itseään, mistä pitävät ja mistä eivät. Vaikka näytelmää seurattessani

tuntuikin siltä, että näytelmän kirjoittaja ja ohjaaja koetti luoda Marun hahmoa näytelmän päähahmoksi, en itse nähnyt nuoren tytön olevan tätä. Maru on enemmänkin tarinan kertoja, jonka näkökulmasta näemme mitä on tapahtunut. Näemme näytelmän maailman hänen silmin, kuinka hän on nähnyt kuluneen vuoden tapahtumat. Hahmo ei sinällään kasva näytelmän aikana henkisesti, tai muutu lainkaan sen aikana. Hahmo ei opi eikä kehity millään tavalla.

Lari Matalainen ”*Varhaismurkku. Hintelä. ”Gootti”. Älykkö. Musiikillisesti lahjakas.*” (Lunkka 2012: 3.)

Lari Matalainen on toinen hahmo, jota näytelmän ohjaaja sekä kirjailija tuntuivat koettavan asettaa näytelmän päähahmoksi. Marun alkumonologin aikana saamme selville, että nuori poika on ollut koulukiusaamisen kohteena. Myöhemmin ilmenee, että tämä kiusaaminen on saattanut jatkua tähänkin päivään. Poika ei halua mennä takaisin kouluun pilkattavaksi ja yleiseksi naurunaiheeksi. Olisi ollut kiinnostava nähdä kuinka asia selvitetään ja kuinka Lari käsittelee vakavan aiheen. Valitettavasti kohtaus tuntuu hyvin irralliselta näytelmän kokonaistarinarissa, sillä asiasta ei myöhemmin enää puhuta. Yhdessä vaiheessa pojalla on henkisesti paha olla, koska tätä kiusataan koulussa, toisessa hän saa tekstiviestejä tytöiltä pyytämään häntä ”olemaan” heidän kanssaan. Myös aikaisemmin mainittua ”musikaalisen lahjakkuuden” luonteenpiirrettä huomioidaan hyvin vähän näytelmän aikana. Hahmo soittaa yhden kerran kitaraa ja tämäkin kohtaus on hyvin lyhyt ja vähän informaatiota antava. Ulkonäöltään Lari heijastaa sisäistä oloaan, pukeutumalla mustaan, masentavaan väriin. Poika jopa värjää hiuksensa näytelmän alussa mustaksi perheen äidin vastusteluista huolimatta. Hahmo olisi voinut kasvaa paremmaksi tarinan päähahmoksi, jos tämän olisi annettu kehittyä selkeästi näytelmän aikana. Nyt hahmo vain paranee hetkellisestä masennuksestaan, jossa teini jopa toteaa haluavansa olevan kuollut. Hahmo on koitettu luoda stereotyyppiseksi masentuneeksi teiniksi, jättäen pois kaiken sisäisen tutkimuksen jota nuori ihminen joutuu kokemaan juuri tuossa iässä. Jättämällä hahmon pinnalliseksi Lunkka jättää hahmon tärkeyden tarinassa merkityksettömäksi ja epämääräiseksi.

Muori ”*Maikki, 75v. Lilat hiukset. Energiapommi. Pyöreä. Psykologista silmää. Bingoilee.*” (Lunkka 2012: 3.)

Itse katsoin muorin olevan eniten näytelmän päähahmo. Muori muuttuu näytelmän aikana kaikkein eniten, ja opimme näiden muutosten kautta eniten Maikista. Näytelmän

alussa muori on energinen ja hieman hupaisakin hahmo. Maikki toikin mieleen stereotyyppisen hieman jo vinksahaneen seniorin, joka elelee mieluisasti nuoruus vuosiaan vanhetessaan. Muori nähdäänkin haikailevan vanhan idolinsa Roy Orbisonin perään, todeten kuinka ihania muusikot voivatkaan olla. Näytelmän keskivaiheissa muori rakastuu poikamies Topi Tenhoseen, joka on muusikko ja alkaa seurustella tämän kanssa. Lopulta näytelmän loppupuolta lähestyessämme muori kuolee sydänvikoihin ja näytelmän hahmo muuttuu haikailevaksi henkilöksi, joka hyväksyy kuoleman eikä pelkää tätä tietoa. Hahmon muuttuminen huvittavasta hahmosta hyvin vakavaksi ja omalla tavallaan haikailevan suloiseksi oli suurin muutos näytelmän hahmoissa, jonka huomasin sitä seurattessani. Tämän ansiota uskonkin hahmon jääneen parhaiten muistiini ja mieleen, sillä hahmolle annettiin kiinnostava elämänkaari näytelmän aikana.

Isä ”Ykä, 50v. Tietokone insinööri. Intohimona linnut. Sairaslomalla: varpaat paleltuneet.” (Lunkka 2012: 3.)

Heti näytelmän alussa saamme tietää perheen isän ammatin, edellisten vuosien tapahtumat, hänen kiinnostuksen kohteensa ja mitä hänelle kuuluu nyt. Perheen isä, Ykä, on sairaalalla palellettuaan kaikki varpaansa kahlaajien kokouksessa. Ykä on ahkera lintubongaaaja ja työskentelee tietokoneinsinöörinä. Ykän hahmo on hyvin hajamielinen, joka ei aina ole selvillä mistä puhutaan. Ykän suuri rakkaus lintuja kohtaan ilmenee useita kertoja näytelmässä, esimerkiksi hänen koettaessaan kertoa Marulle kuinka äidin vatsaan saatiin vauva. Ykän kuvauksessa raskaudesta kuulemme useimpia symbolisia viittauksia lintuihin. Ykä koettaa myös käyttää suurta tietoaan linnuista pelastaakseen lintulaakson. Löytäessään mahdollisuuden pelastaa Lintukodon Ykä onnistuu yhteyksillään tehdä anomuksen Lintulaakson muuttamisesta luonnonsuojelualueeksi ennätysajassa. Vaikka perheen isä ei näytelmän aikana muutu laisinkaan, hahmon erikoinen luonteenpiirre saavutti huomioni. Hyväntuulinen sekä hajamielinen lintuja rakastava isä vaikutti hauskalta hahmolta. Koska Ykä on persoonallisuudeltaan erikoinen ja hauska, ei hahmon tarvinnut tulla selvästi esille näytelmän aikana tullakseen nähdyksi.

Äiti ”Näyttelijä, 40 ja risat. Tilaa vievä persoona. Kova liioittelemaan. Odottaa vauvaa.” (Lunkka 2012: 3.)

Äiti Malaisen hahmoa ei fyysisesti kuvailla lainkaan näytelmän aikana, eikä hänen nimeään mainita kertaakaan. Rakensin mielikuvani hahmosta seuraamalla näyttelijän esitystä lavalla. Hahmoa usein kuvaillaan dramaattiseksi sekä energiseksi näyttelijäksi. Hahmon kovaäänisyys ja topakkuus antaa kuvan perheen päästä. Isän ollessa sairaslomalla perheen äiti onkin henkilö joka tuo ruuan pöytään perheessä. Näyttelijän elekieli puhui paljon hahmosta sanojen sijaan. Vaikka moni eri henkilö näytelmässä mainitsee perheen äidin olevan hyvin dramaattinen henkilö, tuli minulle enemmän mieleen topakka ja oman mielipiteensä selvästi esille tuova vahva naishahmo.

Topi Tenhonen ”73v. Poikamies. Harmaat hiukset. Yhdenmiehen viihdeorkesteri. Supliikki.” (Lunkka 2012: 3.)

Topi on kylpylähotellin yhden miehen orkesteri, joka rakastuu Maikki Matalaiseen. Topi muuttaa Lintukotoon perheen mukana heidän lomansa loppuessa, alkaen seurustella muorin kanssa. Topi on persoonaltaan hyvin rento ja rauhallinen hahmo. Topi pysyy tärkeänä osana perhettä jopa muorin kuoltua. Topia ei tosin enää nähdä näytelmän saavuttaessa huippunsa, jota hieman ihmettelin. Miksi ei perheelle tärkeäksi tullut poikamies puolustanut kodiksi tullutta Lintukotoa muitten Matalaisten rinnalla? Topin yleiseksi persoonallisuudeksi sain vaikutelman rennosta ja elämää paljon nähneestä miehestä. Muorin tavoin Topi tavoittelee olemuksellaan nuoruuden huoletonta elämäntyyliä. Topin olemassaolo kehitti Maikin tarinaa näytelmässä, mutta yleisö oppii Topista itsestään hyvin vähän. Vaikutelma Topista ja hänen yleisestä tarkoituksestaan näytelmässä oli omasta mielestäni ottaa Royn paikka näytelmän henkilöiden neuvojana.

Perts ja Satavitonen ovat näytelmän antagonistit. Tiehanketyömielien tehtävänä on tuhota Lintukoto ja rakentaa talon yli kahdeksankaistainen moottoritie. Ainut fyysisesti määritelty ilme hahmoille on kasvottomuus. Käsikirjoituksessa mainitaan kaksi tiettyömiestä. Toisen tiettyömiehen näemme fyysisesti lavalla ja toisen pelkkänä äänen radion kautta. Tämä muuttui näytelmän muunnosten kautta. Maikin kuoltua näyttelijä vaihtaa vaatteensa Satavitoseksi, jonka aikaisemmin olemme kuulleet vain radion kautta. Satavitosen ja Pertsan näemme yhdessä näytelmän lopussa keskustelemassa kuinka Lintukoto raivataan tien tieltä pois. Hahmot ovat selvästi tarinan antagonistit,

”pahikset”. Ohjaajan toiveiden mukaiseksi hahmot jäivät hyvin mitäänsanomattomiksi ja kliseisiksi. Pertsan ollessa luihu, mutta tyhmä tiekaavoittaja, sekä Satavitosen ollessa laiska ja lihava tietyömies, joka välttelee vastuuta ja on välinpitämätön työtoverin myöhempää ahdinkoa kohtaan.

7 HISTORIALLINEN TUTKIMUS

Gillette (2000: 22–24) panostaa suunnittelijaa tutkimaan ja havainnoimaan suunnitteluprosessiin kuuluvaa historiallista tutkimusta kunnolla. Saavuttaakseen onnistuneen ja yhtenäisen puvustuksen, suunnittelijan tulee etsiä ja tutkia eri aikakausien tuottamaa tietoa kirjallisuuden, taiteen, tiedostojen ja muiden saatavien informaatiolähteiden avulla. Joidenkin näytelmien edellisten tuotantojen ilmettä on hyvä katsella saadakseen paremman käsityksen mitä muut ovat produktioon tehneet. Gillette tosin painottaa oman taiteellisen ilmeen luomista näytelmässä. Koska puvustamani näytelmä saa kantaesityksensä, minulla ei ole mahdollista tutkia aikaisempia produktioita näytelmästä.

Koska jokaisen hahmon taustalta löytyy jokin historian tuntema populaarikulttuurillinen hahmo, tuli tärkeimmäksi tehtäväksi etsiä jokaiselle roolille sopiva populaarikulttuurillinen ikoni. Joidenkin hahmojen edustamia ihmisiä/hahmoja oli helppo löytää, kun taas toisille hahmoille täytyi tarkkaan etsiä populaariset hahmot, jotka myös sopivat näytelmän hahmojen persoonallisuuksiin. Tutkimuksissani etsin mikä hahmojen vaatteissa teki populaarikulttuurisille hahmoille niin ikonimaisen ilmeen ja mitä vaatteet saattoivat omalla ajallaan symboloida. Joidenkin hahmojen kohdalla jouduin käyttämään hyväkseni vain visuaalisten kuvien analysointia. Yritin myös löytää populaarisia hahmoja jotka persoonallisuudeltaan kuvastavat parhaiten näytelmän hahmoja. Näin loin näytelmän hahmoille syvempää merkitystä ja taustaa.

Tämän tutkimuksen aikana vertailen ja tutkin alustavien hahmojen taustaa, jotka voisivat edustaa näytelmän henkilöitä puvustuksessa. Kerron hahmojen valintaprosessin aikana mitkä ja ketkä populaariset hahmot edustavat näytelmän henkilöitä.

7.1 Populaarikulttuuri

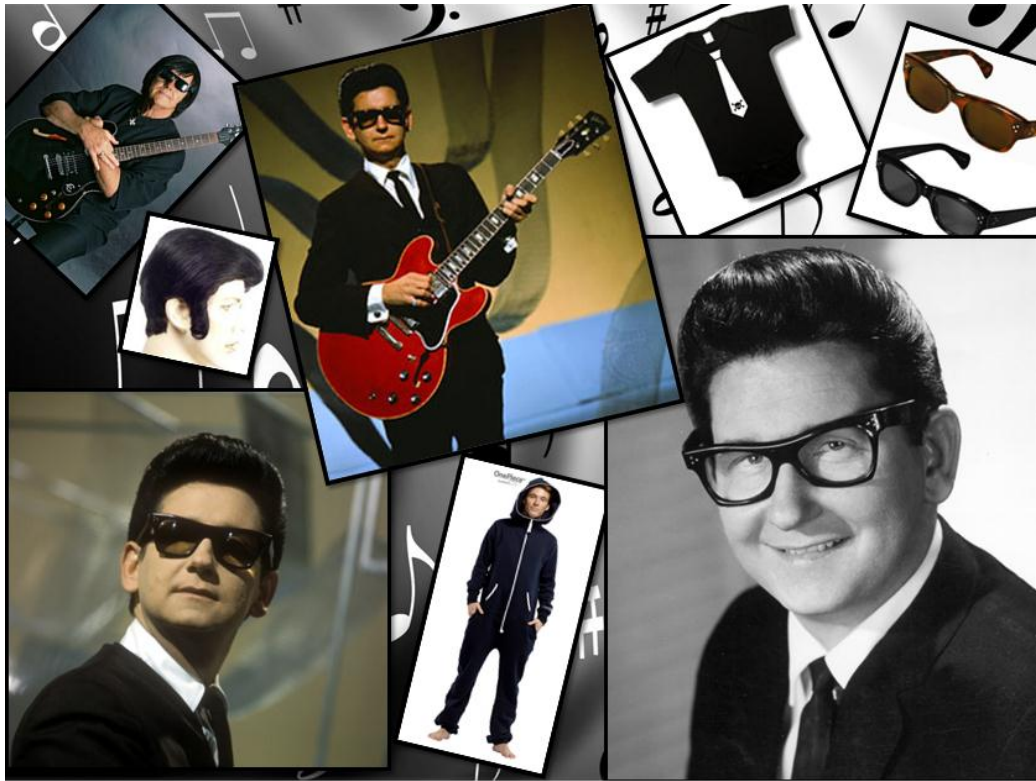
Populaarikulttuuri alkoi loistaa 1950-luvun jälkeen, kun markkinoijat huomasivat nuorten teinien omistavan paljon rahaa ja vapaa-aikaa. Useat yhtiöt alkoivat tuottaa

halpoja ja suosittuja tuotteita nuorille. Nämä tuotteet myivät hyvin, varsinkin jos tuotteen takana oli jokin sillä hetkellä suosiossa oleva brändi. Myöhemmin aikakaudella sanaa pop (lyhenne englanninkielisestä sanasta popular tarkoittaen suosittua) käytettiin sanoissa kuten pop-taide, pop-musiikki, pop-ryhmät ja pop-vaatteet. 60-luvun puolivälissä sana alkoi muuttua suositusta muodikkaaksi ja sanaa pop voitiin alkaa käyttää mihin tahansa esineeseen, ihmiseen tai tapahtumaan joka vetosi vahvasti ja hetkellisesti nuoriin kuluttajiin. (Powell & Peel 1994: 82.)

7.2 Hahmot

Koettaessani löytää hahmoille omaa populaarikulttuurillista esikuvaa, tutkin ja etsin heille monta erilaista hahmoa, jotka persoonallisuudeltaan vastaisivat mahdollisimman paljon näytelmän hahmoja. Useimmille hahmoille keksin monta erilaista populaarista ikonia, joista myöhemmin karsin pois ne hahmot, jotka eivät sopineet näytelmässä kuvattuihin näyttelijöihin ja heidän hahmoihinsa valintaprosessin aikana. Joillekin näytelmän hahmoille oli haasteellista löytää persoonallisuudeltaan sopiva esikuva.

Maru Matalaisen populaarihahmoa oli haasteellista keksiä. Koska käsikirjoituksessa näyttelijän oli kuvailtu pitävän päällänsä punaista pusakkaa ja farkkuja, aloitin erilaisten tunnettujen hahmojen karsinnan näillä fyysisillä ulkomuodoilla. Vaihtoehtoina pyörivät Amerikkalaisen South Parkin -piirrosohjelman *Kenny* sekä Disney Channel -televisiokanavalta tuttu *Jake Long* American Dragon -televisiosarjasta. Lopulta ehdotin Marun puvustukseen 1985 valmistuneen ”Paluu tulevaisuuteen” päähahmon *Marty McFly*n näköistä ilmettä. (Liite 2) Ohjaaja kuitenkin tahtoi Marun hahmon olevan kaikista näyttelijöistä normaalein, eli näyttelijä tahdottiin pidettävän mahdollisimman paljon todellisen maailman viisivuotiaan lapsen näköisenä. Ohjaaja myös toivoi että vaatteet peittäisivät näyttelijän fyysisen ulkomuodon, sillä jo 13-vuoden ikään päässyt näyttelijä ei ulkomuodoltaan näyttänyt enää viisivuotiaalta. Koska Maru oli ensimmäisiä hahmoja, jonka suunnitteellinen ulkomuoto oli vaikeata käsikirjoituksen rajoitteellisuuksien takia, antoi ohjaaja luvan muunnella hahmojen ulkonäköä oman taiteellisen näkemykseni mukaan. Näytelmää siis lupauduttiin muokkaamaan visuaalisen ilmeen kannalta omien puvustuksellisten näkemyksieni mukaan.



Kuva 1. Royn tunnelmakartta

Roy Orbisonin hahmolle minun ei tarvinnut etsiä populaarikulttuurista hahmoa. Orbison itse oli jo populaarikulttuurista tunnettu hahmo (Kuva 1). Kaikilla populaarikulttuurisilla hahmoilla on oma ulkonäöllinen ilme, jonka avulla tunnistamme henkilön/hahmon tietyksi kulttuurilliseksi ikoniksi.

Luulen Royn käyttäneen Ray-Ban -aurinkolaseja, jotka ovat hyvin ikonimainen osa vaatetusta. Ray-Ban lasit oli luotu lentäjille ennen toista maailmansotaa ja lasit tulivat yleisesti tunnetuksi ja käytetyksi, kun kenraali MacArthur piti laseja Filippiineillä. Painavat ja tummalasiset aurinkolasit pursuavat uhman tunnetta ympärilleen. Laseja on myöhemmin käytetty useimmissa elokuvissa kuten *Hurjapäät* (1953), *Blues Brothers* (1980), *Top Gun- Lentäjistä parhaat* (1986) ja *Reservoir dogs* (1992). (Blackman, 2009: 236.)

Roy Orbison ilmeessä on tärkeänä osana myös hänen hiuksensa. Useampiin hiuskulttuurityyleihin pystytään yhdistämään erilaiset populaarikulttuurilliset ikonit. Näiden ikonien fanit usein matkivat idoleittensa hiustyyliä. Pelkästään hiuskampauksen tyyllillä pystyy sanomaan paljon henkilöstä. Moni kulttuurillisesti tunnettu hahmo onkin saanut huomiota juuri tällä tavalla. (Jones, 1990: 7.) Elvis Presleyn (joka kopioi mallin

Tony Curtisilta) kautta tunnetuksi tulleet Pompadour -hiuskampaukset usein liitetään rock 'n roll musiikki genren hiustyypiksi 1950- ja 1960-luvuilla. Useat tuona vuosilukuna soittaneet kitaristit käyttivät samankaltaista hiustyyliä, kuten aikaisemmin mainittu Elvis Presley, Roy Orbison ja maankuulu country musiikkityylin laulaja Johnny Cash. Hiustyyli puhuu oman aikansa kapinamielisyydestään ja seksuaalisuuden vapautumisesta.

Viimeiseksi tutkin Roy Orbisonin pukua. Useissa kuvissa Roy Orbison käyttää mustaa pukua performansseissaan. Käyttämällä valkoista kauluspaitaa ja kapeata solmiota, Royn on ulkoisesti kuvissa hyvin huolitellun ja siistityn näköinen. Useimmat 60-luvun muusikot näyttivät käyttäneen samankaltaisia asuja esiintyessään. Tunnetuimpina pysymme tunnistamaan amerikkalaisen kantrimuusikon Johnny Cashin ja brittiläisen Rock-yhtyeen The Beatles.

Perheen **isälle** olin suunnitellut jotakin professorimaista tutkijan ilmettä. Heti mieleeni juolahtanut hahmo oli päähenkilö *Dr. Who* (Liite 3) samannimisestä brittiläisestä scifi-sarjasta. Tämä kyseinen hahmo oli omalla tavallaan hyvin hajamielinen, mutta intellektuaalisesti viisas avaruusolio, joka matkasi aikakoneellaan eri aikakausiin ja jopa muihin planeettoihin. Sarja on pyörinyt briteissä aina 1963 asti. Sarja onkin pisimpään televisiossa pyörinyt scifi -sarja maailmassa (News, 2012). Sarjalla on melkein kulttimainen faniryhmä. Eri aikoina eri näyttelijät ovat näyttelleet Dr. Who:ta, tuoden jokaiselle eri versiolle tohtorista jotakin erikoista puvustuksen ja persoonallisuuden kautta. Itse rakastuin viidenteen tohtoriin (tohtoreita on tähän mennessä ollut yhteensä 11), jota näytteli Peter Davis vuosina 1981–1984. Mies pitää päällensä kerman väristä pitkää takkia sekä raidallisia housuja. Minua kiinnosti kuitenkin puvussa hänen valintansa rintakukasta, joka oli varsiselleri. Varsiselleri rintakukkana tuntui sen verta hassulta ja omituiselta, että vaatetus sopisi hyvin isän hahmolle.



Kuva 2. Topin tunnelmakartta

Topin ulkonäköä miettiessä en aluksi tiennyt mihin suuntaan menisin. Olisiko hahmo huvittavan näköinen, siististi pukeutuva vai aivan normaalin näköinen ihminen. Päädyin etsimään elokuvien ja TV -sarjojen hahmoja, jotka 50–70 luvuilla edustivat kapinahenkisiä miehiä (Kuva 2.). Uskomus pahoista pojista joihin kiltit tytöt aina ihastuvat oli osa vaatetuksen tyylin etsimistä ja tutkintaa. Valitsinkin kolme tunnetuinta kapinahenkistä hahmoa, jotka omalla ajallaan tunnettiin edustavan nuorten kapinahenkisyyttä. Valitsemani elokuva/TV-sarjan hahmot olivat *Johnny Strabler*, *Jim Stark* sekä *Arthur Fonzarelli* (Fonzie).

Johnny Strabler on Marlon Brandonin näyttelemä hahmo vuoden 1954 elokuvassa *The Wild One* (*Hurjapäät*). Juro, nahkatakkia pitävä prätäkäjengin päällikkö uhkui kapinoivaa henkeä sekä pahaa asennetta. Brandonin esittämä hahmo enteilikin ulkonäön, asenteen ja karisman kautta tulevaa Rock 'n Rollin kuninkaan, Elvis Presleyn, tuloa 50-luvun perheiden koteihin. (Epstein 1999: 51.) Moni tuon ajan nuori liittyi jengeihin, joidenka pukeutuminen matki samankaltaisten elokuvien jengiläisten vaatteita. Pidetyt jengipuvut olivat uniformumaiset puvut jotka toivat esille nuorten uniikin identiteetin sekä massasta erottuvuuden. (Powell & Peel 1994: 42.)

James Deanin lyhyt, mutta tunnetuksi tullut ura Hollywoodissa tuotti yhden tunnetuimmista kapinoivista hahmoista, Jim Starkin, valkokankaalle. Vuonna 1955 valmistunut *Rebel Without a Cause* (*Nuori Kapinallien*) kuvasti yhtä selkeästi oman aikansa nuorten syrjäytymisen ja levottomuuden tunnetta, jota Johnny Strabler edusti vuosi aikaisemmin omassa elokuvassaan. (Epstein 1999: 57.)

Fonzie oli vuonna 1974 tuotetun *Onnen päivät* -televisiosarjan hahmo, jota näytteli Henry Winkler. Suuren suosion saanut komediaTV-sarja perustui 50–60-lukujen aikauteen. Nahkatakkia pitävä melkein pä ylikuonnollisen viileä sarjan hahmo loi useimpia iskulauseita, kuten ”Sit on it!” ja ”Aaaay!” jolloin lauseen sanoja nostaa samalla peukalonsa pystyyn positiivisesti. (Epstein 1999: 145.)



Kuva 3. Maikin tunnelmakartta

Maikin ulkonäön olin jo heti ensikertaa käsikirjoitusta lukiessani hahmottanut mieles-
säni. (Kuva 3.) Oli haasteellista löytää kuvittelemaani Maikin ilmeeseen sopivaa po-
pulaarikulttuurillista hahmoa. Maikki mainitsee olleensa Roy Orbison fani muusikon
tunnetuimpina aikoina, joka sijoittuivat 60-luvulle. Aloin etsiä saman aikakauden
naispuolisia musiikillisesti ikonisia hahmoja. Hyvin harva löydetyistä henkilöistä ku-
vasi ulkomuodoltaan ja persoonallisuudeltaan Maikkia, joka oli alkanut elää omaa

elämäänsä mielessäni. Lopulta löysin muusikon nimeltä *Janis Joplin*, jonka rohkea ääni ja pukeutumistyyli inspiroivat minua syvästi.

Janis Joplin 60-luvulla suuren suosion saanut ”Cheap Thrills” levy toi Joplinin ja hänen bändinsä tunnetuksi maailmalla. Joplinin karhea ja miehekäs Rock- ja Blueslaulaja. Nähtyäni Joplinin esittämässä laulua *Move over Dick Cavett show*’ssa vuonna 1970 (*Move Over*, 2012), olin päättänyt käyttää Joplinin hippimäistä ulkonäköä Mai-kin puvustuksessa. Totesin kuitenkin, ettei Joplinin traaginen ja huumepohjaisen elämä sopinut näytelmän energisen ja iloisen muorin persoonallisuuteen. Sain lisäinspiraatiota hahmolle etsiessäni Royle ja Larille pilailupuodeista laseja. Erään pilailupuodin valikoimassa oli tarjolla mustat *Dame Ednamaiset* aurinkolasit.

Dame Edna on australialaisen koomikon Barry Humphriesin luoma hahmo. Transvestiittimaisessa asussa esiintyvä Humphries loi tunnetun Edna hahmon 1950-luvulla. Dame Edna perustuu Humphriesin omaan äitiin. Melkein pä pirttihirmumainen hyvää tarkoittava kaiken osaava satiirihahmo aiheutti alkuvuosinaan suurta hilpeyttä yleisössä. Osa hahmon vetovoimasta tulee koomikon rohkeudesta esiintyä klovnimaisesti yleisön edessä. Vaikka nykyään Dame Ednan hahmon nähdään olevan kulunut ja aikansa elänyt hahmo, on Ednan satiirinen kuva 50–60-luvun naisista ansainnut paikansa Australian vaikuttavimmissa koomikoissa. (*The Clown Prince of suburbia*, 2012)

Hankalimpia hahmoja olivat loput hahmot, kuten näytelmän **äiti**. Koska hahmon kerrottiin olevan näyttelijä, aloin etsiä erilaisten ikonisten näyttelijöiden kuvia. Halusin käyttää historiallisempaa populaaria ikonia, joten rajasin etsintäni 70-luvun kuuluisiin näyttelijöihin. (Liite 5) Listaani kuuluivat Audrey Hepburn, Debbie Reynolds ja jopa Julie Andrews. Mikään valitsemistani näyttelijöistä tai heidän esittämistään ikonisista hahmoista ei kuitenkaan tuntunut tarpeeksi topakalta ja energiseltä hahmolta kuvaamaan Matalaisten äitiä. Päätinkin mennä kysymään ajatuskarttani avustuksella ohjaajan mielipidettä siitä, mihin suuntaan äidin puvustus pitäisi hänen mielestään mennä. Juuri ennen tapaamista olin lisännyt mainoskuvan Rosie the Riveter ajatuskarttaan, sillä kuvassa oleva nainen oli vahvan ja topakan näköinen.

Larin fyysisen ulkonäön roolihahmoa oli vaikea löytää. Moni goottikulttuuriin kuuluva hahmo tuntui liian raa'alta tai häiritsevältä sopiakseen kokoperheen näytelmään. Toiset hahmot vastaavasti vaikuttivat liian hassuilta sopiakseen teinin ulkonäöksi. Tutkin eri sarjakuvien, TV-sarjojen ja musiikki hahmojen kautta mahdollista populaarista hahmoa edustaakseen Larin persoonallisuutta ja ulkoista visuaalista ilmettä. (Liite 4.) Goottikulttuurin yhteyksissä tunnettu sarjakuvapiirtäjä Jhonen Vasquezin eri hahmot olivat osana suunniteltua puvustusta. Vasquezin eri hahmot, kuten *Johnny the homicidal maniac* (*Johnny, murhanhimoinen mielipuoli*) sekä *Dib* Invader Zimistä, olivat liian raakoja ja pimeitä sopiakseen näytelmän tunnelmaan. Bändien, kuten Voltaire, Creature Feature ja Marilyn Manson yleinen pukeutumistyyli oli liian siisti ja hienostunut sopiakseen Larin persoonallisuuteen, sillä ohjaaja halusi pitää hahmon lähempänä normaalin suomalaisen gootin ilmettä. Elokuvien The Adams Family ja Dark Shadows hahmot olivat taas pukeutuneet liian erikoisiksi sopiakseen ohjaajan toivomaan tyyliin. Hahmon ulkonäköä alettiinkin rakentaa ennemmin näön perusteella, kuin mihinkään populaarikulttuurilliseen hahmoon sopivaksi. Jälkikäteen hahmon puvustukseen lisättäisiin jokin viittaus sopivaan popkulttuurillisesti tunnistettavaan henkilöön taikka hahmoon.

Tietyömiehet olivat loppujen lopuksi hankalimmat hahmot sovittaa päätettyyn teemaan puvustuksessa. Koska lukemassani käsikirjoituksessa henkilöistä puhutaan hyvin vähän ja tämäkin katkonaisesti, oli hahmojen yleisilmettä vaikeata kuvitella. Ainut selkeä viittaus hahmojen ulkonäköön oli heidän kasvottomuutensa. Käsikirjoituksessa tietyömiehiltä on poistettu kokonaan kasvonilmeet, tehden näin hahmoista identiteettitömiä. Aloin tutkia hahmoille erilaisia mahdollisia hahmoja naamareiden suhteen. Ideoihin kuului 1993 julkaistun *Power Rangers* -ohjelman tunnetuksi tulleiden ”pahiksen” Rita Repulsan jalkasoturit, nimellisesti tunnettu savisotureiden naamarit. Hahmojen naamarit vaikuttivat liian tiukoilta ja puhetta rajoittavilta, joten hylkäsin suunnitelman. Toista naamarimallia varten mietin mahdollisuutta yhdistää Star Wars elokuvista tunnetun Darth Vader käyttämä musta naamari ranskalaisen elektroniikka musiikkia tuottavan Daft Punkin yhtyeen Guy-Manuel de Homem-Christon ja Thomas Bangalterin käyttämiin päähineisiin. Tämänkaltaiset päähineet mahdollistaisivat vielä puheen, jos näyttelijöiden mikit olisivat kypärien sisällä.

7.3 Pukuvarasto

Karhulan työväennäyttämöllä on käytössään kokoelma erilaisia asuja aikaisempien näytelmien rooliasuista ja lahjoitetuista. Aikaisempi työkokemus pukuvarastolla auttoi hahmottamaan pukuvaraston potentiaalin. Mahdollisuus käyttää jo omistettuja vaatteita auttoi pysymään budjetissa, sekä löytämään mahdolliset vaatteet näyttelijöille nopeasti.

Pukuvaraston tarjonta oli kattava. Minulla oli mahdollisuus hankkia joillekin näyttelijöille harjoitusvaatteet tai jopa lopulliset rooliasut harjoitusten alkuvaiheissa. Näyttelijöille on hyvin tärkeätä saada päälle mahdolliset roolipuvut harjoitusten varhaisessa vaiheessa. Asut eivät pelkästään auta näyttelijää pääsemään paremmin sisälle työstämäänsä hahmoon, mutta ne auttavat myös puvustajaa hahmottamaan paremmin minkä näköiseksi puvustaja luo lopullisen rooliasun näyttelijälle. (Jackson 1993: 83.)

8 HAUDONTA

Projektin aikana aloin välillä huomamaan että tarvitsin irtautumista näytelmästä. Musikaalin kappaleet ja kohtaukset alkoivat pyörimään liikaa päässäni estäen näin luovan ajatteluprosessin. Näytelmän haastavimmat kohdat ja analysoinnit olivat ainoa asia, jota pystyin ajattelemaan, ja jo ratkaistut ongelmat estivät ratkaisemattomien ongelmien tutkimisen. Gillette (2000: 25) ohjeistaakin tässä vaiheessa suunnittelijaa unohtamaan projektin hetkelliseksi ja joko työstämään erillistä projektia tai tekemään jotakin muuta joka tyhjentäisi mielen ja ajatukset projektista.

Itse en sijoittanut haudonta-aikaa aivan näin ehdottomasti tutkimusprosessin ja valintaprosessin välille. Katsoin tärkeäksi irtautua projektista aina kun projekti alkoi haitata jokapäiväistä elämääni tai jos en päivän aikana pystynyt ajattelemaan muuta kuin projektin vaiheita. Liikunnalliset aktiviteetit auttoivat irtautumaan hetkellisesti projektista. Projektiin liittymättömien elokuvien katsominen sai myös yleisen inspiraation kulkemaan mielessäni helpommin.

9 VALINTA

Valintaprosessin aikana suunnittelija tutkii ja valitsee kaikista löytämistään tiedoista yhden tietyn tyylin hahmoilleen. Valintaprosessin aikana vaatetussuunnittelija myös

luo mahdollisten lopullisten vaatteiden ulkonäön. Yleisesti nämä suunnitelmat antavat suuntaa kankaiden ja värien kanssa, minkälaisia pukuja lopullisesti luodaan. (Gillette 2000: 25.)

Näytelmän puvustuksen suunnittelun valintavaiheessa aloin karsia erilaisten populaaristen hahmojen kirjoa ajatuskartoista. Rajaamalla hahmojen lopullisen ulkonäön valittujen populaaristen hahmojen visuaalisen ilmeen ja persoonallisuuksien perusteella aloin luomaan hahmojen pysyvää ilmettä. Joidenkin hahmojen kohdalla, kuten tiettyömiesten ja Larin kohdalla en ollut vielä varma mihin populaariseen hahmoon näyttelijät tulisin pukemaan, mutta keräsin silti prosessin aikana lisää ideoita hahmoille. Nämä hahmot kehittyivätkin hitaasti näytelmien harjoitusten edetessä. Muille hahmoille loin omat tunnelmataulukot, joiden perusteella aloin luomaan hahmojen puvustusta. Koska suurin osan näyttelijöiden puvustuksesta tulisi olemaan valmisvaatteita, en kerännyt erilaisia kangasvaihtoehtoja hahmojen puvustusta varten. Ainut näyttelijä, jolle loin kokonaan uudet vaatteet, oli muoria varten olevalle näyttelijälle hänen rooliasunsa. Nämäkin kangasvalinnat tuli tehtyä paikan päällä kangaskaupoissa. Kerron myöhemmin opinnäytetyössäni tarkemmin valintojeni perusteita kankaille.



Kuva 4. Marun lopullinen tunnelmakartta

Marun puvun teemaksi päädyin valitsemaan suomessa tunnetun Risto Räppääjän ulkomuodon. Risto Räppääjä on suomen lapsille hyvin tunnetuksi tullut hahmo aina alkuperäisestä kirjasta teatterinäytelmäksi, televisio-ohjelmaksi sekä kokoperheen elokuvaksi. Risto Räppääjän hahmolla on yleistä vihreä huppari, siniset farkut ja porkkanan väriset hiukset. Koska halusin luoda hahmolle tyttömäisen imagon, muuttaa perinteisen Risto Räppääjän ulkomuotoa feminiinimäisemmäksi. Idea muuttaa alkuperäisen hahmon hiukset leteiksi syntyi jaetusta hiustenväristä Risto Räppääjän ja tunnetun ruotsalaisen lasten kirjailijan Astrid Lindgrenin Peppi Pitkätossun hiusten kanssa. Hahmon lopulliset värit ja vaatetukset perustuvatkin täysin Risto Räppääjän vaatetukseen, kuten Aino Havukainen ja Sami Toivonen kuvaavat hahmoa ajatuskartassani näkyvissä kirjojen kansissa. (Kuva 4.) Hahmon hiustyyli ja maskeeraus jäljittelisi Peppi Pitkätossun ilmettä. Yhdistämällä nämä kaksi lastentarinoiden hahmoa yhdeksi toivoin luovani yleisön lapsille mahdollisuuden tuntee yhtenäisyyttä näytelmän hahmon kanssa.

Luomalla hahmolle suorakaiteisen muotoisen siluetin, pystyin kadottamaan näyttelijän muodot ohjaajan toiveiden mukaisesti. Jotta näyttelijä näyttäisi mahdollisimman nuorelta ja pieneltä, täytyi suorakaiteisen siluetin olla leveän muotoinen. (Gradova 1987: 17.) Tämän savutettiin käyttämällä vihreätä hupparin ja suoralahkeisia farkkuja puvustuksen perustana. Ompelemalla housun lahkeisiin tekokukkia onnistuin tuomaan vaatetukseen normaalista vaatetuksesta poikkeavan ilmeen.

Royn lopullisen ulkonäön päättäminen ei ollut vaikeata. Seuraamalla mahdollisimman tarkkaan alkuperäisen Roy Orbisonin ulkonäköä hänen mustien lasien ja mustan puvun avulla. Suuret lasit jotka peittivät hahmon kasvot sekä musta puku antoivat Roylle salaperäisen tunnelman hahmon ilmeessä. Royn muuttuessa suureksi vauvaksi tulisi näyttelijä pitämään suurta aikuisten kokoista potkupukua, joka matkisi samalla alkuperäistä mustaa pukua jota Roy käyttää näytelmän alussa.

Larin ulkonäköä varten ohjaaja toivoi ”epäonnistuneen gootin” ilmettä. Tätä toivetta oli hankala toteuttaa, sillä omasta mielestäni pelkän mustan paidan ja – housun käyttö olisi luonut onnistuneen gootin imagon hahmossa. Löysin lopulta hahmolle pääinspiraation lähteen omasta nuoruudestani. Oma teini ”imagoni” oli pukeutua rockin alalajiin, heavy metallin tyyliin. Heavy metal vaatetukseen kuului yleensä mustat vaatteet, suuret housut joissa paljon metalliosia ketjujen ja renkaiden muodossa. Tuomalla

kasan omia vanhoja vaatteita harjoituksiin, valitsimme ohjaajan kanssa yhdessä parhaiten Larin yleisilmeeseen sopivia vaatteita. Lopulta valitsimme näyttelijälle paidan, joka yhdistäisi Larin puvustuksen muiden näytelmän hahmojen kanssa populaarikulttuuriin. Vaatteiden joukosta löytyi vanha Hard Rock Cafe -paitani, joka kuului U2 -kitaristin David Howell ”The Edge” Evansin vaatemallistoon. Paidan logo ”music rising”, viittaa Evansin, Bob Ezrin ja Henry Juskiewiczin luomaan hyväntekeväisyysjärjestöön joka tukee hurrikaani Katriinan aikana instrumenttinsa menettäneitä muusikoita. Evans itse piti paitaa useilla bändin keikoilla (Music rising, 2012). Muussa Larin puvustuksessa hahmo pukeutuisi mustiin, hieman haalistuneisiin, vaatteisiin. Lopulliseen puvustukseen kuului mustat ketjuhousut, musta takki, Hard Rock Cafe paita, mustat maihinnousukengät sekä kaulahuivi, johon oli kerätty eri bändien pinssejä. Ohjaaja näki hahmon puvustuksessa tärkeäksi myös peruukin ja aurinkolasit. Näiden oli tarkoitus ”piilottaa” nuori maailmalta ja osoittaa nuoren epäsosiaalinen käyttäytymisen muita kohtaan.

Värimaailmaltaan **Maikki** tulisi olemaan kaikkein värikkäin ja omituisin pukukokonaisuus. Dame Ednan ikonimaiseksi tulleet lasit toisivat jo pelkällä olomuodollaan hilpeyttä näytelmän hahmon ulkonäköön. Näin Maikin olevan kaikkein värikkäin hahmo näytelmässä, joten halusin luoda näyttelijän puvustuksesta mahdollisimman yliampuvan. Puvustuksessa tulisi olemaan paljon pinkkejä värejä vaatetuksessa, hiuksissa ja meikeissä, kirkkaita kukka kuoseja ja epätavallisia asusteita, paljon helyjä ja kirkkaita värejä. Halusin hahmon puvustuksen herättävän huomiota yleisöltä.



Kuva 5. Ykän lopullinen tunnelmakartta

Isän hahmo muuttui kokonaan alun suunnitelmista. Näytelmän ohjaaja Jouni Henttu, halusi käyttää hyväkseen ullakoltaan löytämäänsä hellehattua ja ohjeisti minua hahmon puvustuksessa sanomalla ”tee siitä joku Kari Grandin tyylinen hahmo”. Hahmon ulkomuoto muuttuikin kokonaan Kari Grandiksi. Kari Grandi on 1970-luvulla tutuksi tullut suomalaisen elintarvikefirma Valion luoma mainoskampanjahahmo. Hahmo oli itselleni tuttu jo entuudestaan omasta lapsuudestani. Mainoksen iskulauseeksi nousi lausahdus: ”Hän on kaikkien janoisten sankari, aikamme legenda, Kari Grandi!”. Itse Kari Grandin hahmosta ei ole paljoakaan tietoa. Hahmoa näytteli suomalainen muusikko Eeki Mantere. Kaikki mitä havainnoin hahmosta tuli tutkiessani eri mainoksia luodakseni samankaltaisen vaatetuksen näytelmän hahmolle. Mainokset tuntuvat usein parodioivan 1920-luvun aikaisia mykkäelokuvia sankareista ja neidoista hädässä. Yleistä hahmon ulkonäölle on hellehattu, mustat viikset, khakinvärinen safariasu shortseineen, vaelluskenkineen sekä rähinäremmeineen. (Kuva 5.)



Kuva 6. Äidin lopullinen ajatuskarta

Äidin lopullinen hahmon ulkonäön valinta perustui ohjaajan valitsemaan julistekuvaan alkuperäisessä miellekartassa (Liite 5, oikea alalaita). Näyttäessäni ohjaajalle äidin ideakarttaa, ohjaaja piti eniten Rosie the Riveterin ulkonäöstä ja asenteesta valituksa kuvassa. Vaikka ohjaajalla ei ollut käsitystä kuvan alkuperästä tai sen symboliikasta, hän näki julisteen hahmon ja näytelmän äidin huokuvan samankaltaista vahvaa asennetta. Juliste on 1940-luvun naisille suunnattu propagandajuliste. Koska suurin osa tehtaiden työmiehistä joutuivat jättämään työnsä joutuessaan sotaan, USA:ssa tarvittiin uusia työntekijöitä tehtaisiin. Kotiäitejä koetettiin monella eri tavalla saada työskentelemään tehtailla. Naisten tärkeyttä sodan aikana kehiteltiin ja tuotettiin elokuvien, julisteiden ja iskulauseiden kautta. Kaikista näistä tuotetuista propagandatuotteista kaikkein tunnetuimmaksi ja inspiroivaksi kuvaksi nousi juliste jonka Westinghouse Corporation tuotti. Julisteessa kaunis naispuolinen sotamateriaalien työntekijä on pukeutunut siniseen, miesten denim-työhaalareihin. Päässään naisella on punavalkoinen huivi sekä punaiseksi maalatut huulet. Julisteen naisen toteama lausahdus ”We Can Do It” (me pystymme siihen) inspiroi ja liikutti monia Amerikan naisia. Valitsin julisteen ja yleisesti 1940-luvun tehtailla työskentelevien naisten ulkonäön näytelmän äidin puvustuksessa. 40-luvulla tehdastyöläisiksi pyrkivillä naisilla ei tuohon aikaan ollut omia työuniformuja. Useimmat naiset tulivat töihin housuissa ja istutetuissa kauluspaidoissa. Naiset pitivät jaloissaan pieniä miesten kenkiä tai saappaita. Jotkut on-

nistuivat löytämään lyhytkantaisia naisten kenkiä työtä varten. Pitääkseen hiuksensa suojassa työskentelyn aikana, naiset käärivät hiuksensa huivien sisään tai käyttivät verkkohattuja. (Petersen 2008: 21–23.) Väreinä puvustuksessa halusin käyttää pääosin sinisiä farkkuhaalareita, sinistä ruutupaitaa sekä kirkkaan punaista huivia jossa olisi valkoisia pilkkuja. Julisteen luoma jämäkkyys ja energia sopivat erinomaisesti näytelmän hahmolle.

Topin puvustuksessa päätin yhdistää kaikkia tutkimiani hahmoja. Ominaista melkein kaikille näille hahmoille oli jonkinlainen nahkatakki. Ohjaaja pyysikin alkusuunnitelmien aikana Topille mustaa nahkatakkia. Luomalla yleisen ilmeen kaikkien kolmen elokuvien/tv-sarjojen roolihahmojen avulla, pystyin luomaan mielikuvan jota nämä kaikki kolme hahmoa edustavat. Luomalla 1950-luvun kapinahenkisen puvustuksen, onnistuin nappaamaan sen ajan käsityksen viileästä henkilöstä. Persoonallisuudeltaan Topin kanssa eniten yhtäläisyyksiä oli Fonziella, joka vastaanotti elämän kylmänviileästi ja vaikutti pystyvänsä korjaaman vian kuin viankin tv-sarjassaan. Näinkin monia yhtäläisyyksiä Fonzien ja Topin roolihahmon välillä.

Tietyömiehille en koskaan valinnut mitään tiettyä populaarikulttuurillista hahmoa, jota he seuraisivat. Yksi syy tähän oli, että hahmoille oli vaikeata löytää hahmojen persoonallisuuteen sopivaa populaarista hahmoa. Ohjaajan halutessa kummallekin hahmolle suuret pyöreät vatsat, valintojen määrä väheni entisestään. Päätinkin vain pukea hahmot mahdollisimman epämuodikkaaksi yhdistelemällä värejä, jotka eivät sopisi yhteen ja liioittelemalla tiettyjä fyysisiä kohtia hahmoissa. Alkuperäisesti suunnitellut naamarit jouduttiin myös poistamaan, sillä ohjaaja halusi yleisölle mahdollisuuden nähdä näyttelijöiden kasvot lavalla. Päätös olla käyttämättä mitään populaarikulttuurillisesti tunnettua hahmoa saattoikin toimia yleispuvustuksessa paremmin, sillä tietyömiehet eivät ole osa Matalaisten perhettä. Jättämällä hahmot ulos puvustuksen ideasta jättää nämä myös enemmän ulos yhtenäisen perheen luota. Heillä ei ole mitään yhteistä toistensa kanssa. Lopullisessa puvustuksen suunnitelmassa päätinkin pukea toisen tietyömiehelle asukokonaisuuden jossa mikään vaatteiden osa ei sopisi väriltään tai muodoltaan näyttelijälle. Toiselle tietyömiehen tekisin mahdollisimman persoonattoman ilmeen. Päätin pukea hahmon farkkuhaalareihin ja harmaaseen paitaan. Lisäämällä huomioliivin näyttelijällä pysyitin luomaan tietyömiesmäisen avun hahmolle. Näin hahmojen puvustus olisi melkein mitäänsanomaton.

10 TOTEUTUS

Prosessin aikana suunnittelija luo lopullisen kuvan sekä tarvittavat ohjeistukset suunnittelemaansa asukokonaisuuksia varten. Puvustuksensuunnittelija luo värilliset kuvat jokaisesta vaatteesta. Nämä kuvat kertovat tarvittavista asusteista sekä yleisestä ilmeestä, ajasta ja tunteesta, jonka lopullinen vaatetus luo. Lopuksi puvustuksen suunnittelija lisää kuviin esimerkkikankaat ja vie suunnitelman puvustuksen luojille. (Gillette 2000, 27–30.) Näytelmäpuvustuksessa ei tulisi olemaan ketään muita kuin minä, joten en tarvinnut yksityiskohtaisesti merkattuja muistiinpanoja hahmojen tulevasta puvustuksesta. Koska harrastajateatterissa ei ole mahdollista käyttää suuria summia vaatetukseen, olin suunnitellut enemmän suuntaa-antavia kuvia puvuista, joiden yleisesti antamaa ilmettä yritin matkia parhaani mukaan. Vaikka Gillette puhuikin suunnitteluprosessin toteutusvaiheessa pelkän esityskuvien valmistumisesta, tulen katsomaan myös toteutetun puvustuksen ilmettä ja ulkonäköä.

Lopulliset kuvat puvustusta varten on piirtänyt Minja Valkonen. Päädyin käyttämään Valkosen luomia mainoskuvia opinnäytetyötäni varten, sillä hänen luomat hahmot kuvasivat parhaiten hahmojen puvustusta ja persoonallisuutta. Tuotannon alkuvaiheessa Valkosta oli pyydetty piirtämään mainoksia varten piirroshahmoja näytelmän henkilöistä. Jotta mainosten kuvat muistuttaisivat mahdollisimman paljon lopullista puvustusta, keskustelimme paljon minkä näköisiä hahmot lopulta tulisi olla. Mainosten takana tultaisiin käyttämään Anne Punttilan tietokoneella värjättyä piirroskuvaa Lintukodosta. Mainoskuviissa käytetyn taustan takia päätimme värjätä kuvat tietokoneella. Tietäen itse parhaiten minkä värisiksi halusin näytelmän puvustuksen tulevan, värjäsin hahmojen asut itse Adobe Photoshopilla.



Kuva 7. Orbisonin Roy/Roy Matalainen.



Kuva 8. Roy Orbisonin lopullinen puvustus aikuisena ja jättiläisvauvana. Näyttelijänä Marko Mäkinen.

Roy Orbisonin asukokonaisuus (Kuva 8.) onnistui melko hyvin jäljittelemään esityskuvan (Kuva 7.) ilmettä. Royn puku oli helppo kasata näyttelijälle. Vaikka näyttelijälle hankitut housut olivat aluksi useampia kokoja liian suuret, halusi hän pitää tuodut housut, sillä hän oli saanut kehuja puvun yleisilmeestä. Päädyin pienentämään näyttelijän housuja hänen pyynnöstä ompelukoneella. Elvismäinen peruukki aiheutti suurimman ongelman puvustuksessa, sillä peruukki ei meinannut pysyä korkeassa muodossa harjoitusten aikana. Peruukkia tuli korjaamaan ja muotoilemaan entinen teatterin näyttelijä joka nykyään toimii hiusmuotoilijana. Peruukin muoto parani hieman toimenpiteen kautta. Royn potkupuvun kokoaminen onnistui yllättävän hyvin. En onnistunut löytämään kaavoja aikuisen miehen haalariasuun, joten jouduin luomaan puvun kaavat itse. Luulin ommelleeni asun liian suureksi näyttelijälle, mutta ilmeni, että puvun pituus mahdollisti näyttelijälle vapaamman liikkuvuuden asussa. Näyttelijä itse piti hyvin paljon puvun mukavuudesta. Vaikka potkupuku antoi mielestäni näyttelijälle ”vauvamaisen” ilmeen, halusi ohjaaja lisätä puvun päälle vaipat. Itse en pitänyt ajatuksesta. Omasta mielestäni lisätty vaippa antoi fetissimäisen ilmeen hahmolle. Ilmaisinkin mielipiteeni ohjaajalle, mutta tämän mielestä lisätty vaippa sopi hahmon yleisilmeeseen sekä vaippa toisi aikuisille huumorin aihetta näytelmän aikana. Vaippa päätettiin pitää osana puvustusta vastaväitteistäni huolimatta.



Kuva 9. Maru Matalainen



Kuva 10. Marun lopullinen puvustus. Näyttelijä Katri Herrala.

Marun lopullinen ilme (Kuva 10.) onnistui hyvin puvustuksessa. Hahmoon perustuvat populaarikulttuurilliset viittaukset olivat helposti huomattavissa hahmossa. Puvustus aiheutti kuitenkin pieniä ongelmia harjoitusten edetessä. Housunlahkeisiin ompeleman kukat eivät aina pysyneet kunnolla kiinni ja kukkia täytyikin ommella takaisin kiinni farkkuihin aina vähän väliä. Ohjaaja toivoi myös peruukin muotoilua luonnollisemman näköiseksi, sillä peruukki peitti liikaa näyttelijän kasvoja. Peruukin letit olivat myös kiinnitetty sisältä vaijereihin, jotta letit voisi muotoilla kummallisiin muotoihin. Poistamalla peruukin sisällä olevat vaijerit mahdollistin hiusten luonnollisen liikkumisen. Peruukin halpa tekotapa vaikeutti peruukin muotoiluun, sillä hiukset oli ommeltu vain peruukin pään päälle sekä peruukkimyssyn reunoihin. Hiuksia uudelleen letittäessä täytyi olla tarkka kuinka hiukset aseteltiin peruukkimyssyn päälle. Alkuharjoitusten aikana näyttelijä arasteli housuissa olevia kukkia, mutta tottui kukkien olemassaoloon ensi-iltaan mennessä.



Kuva 11. Lari Matalainen



Kuva 12. Larin toteutunut puvustus. Näyttelijä Sami Rikka.

Larin puvustus muuttui sitä mukaan, mitä enemmän vaateetusta hänelle löysimme. Suunniteltu puvustus (Kuva 11.) hahmon kohdallaan olikin enemmän suuntaa antava, kuin mikään lopullinen päätös puvustuksesta. Lopulta löysimme Larille sopivan puvustuksen omasta vaatekaapistani löydetyistä vaatteista. Larille valituissa housuissa ilmeni harjoitusten alussa pieni ongelma. Housuissa olevat metalliset osat kuuluivat selvästi aina näyttelijän liikkuesssa lavalla. Pelko siitä, että housut pitäisivät liian kovaa meteliä verhon takana, oli kuitenkin turha. Suuret teatteriverhot peittivät tarpeeksi housujen pitämää ääntä, jotta housut pystyttiin pitämään puvustuksessa. Koska housujen lahkeet olivat liian pitkät näyttelijälle, tungimme lahkeet näyttelijän tuomien maihinnousukenkien sisälle. Näyttelijän maskeeraus tuotti myös ongelmia. Koska näyttelijä ei ollut aikaisemmin käyttänyt meikkiä kasvoillaan, oli silmän ympärille tarkoitettua meikin levittäminen hankalaa. Harjoittelemalla meikkaamista ennen harjoituksia näyttelijä onnistui lopulta itse levittämään tarvittavat meikit kasvoilleen.



Kuva 13. Äiti Matalainen



Kuva 14. Äidin lopullinen puvustus. Näyttelijä Heidi Adamsson-Aalto.

Äidin pukukokonaisuuteen (Kuva 14.) olin hyvin tyytyväinen. Puvustus huokuu tavoiteltua energiaa ja jäljittelee tavoiteltua ilmettä 1940-luvun tehdastyöläisnaisten puvustuksesta. Valitettavasti farkkuhaalareiden väri jäi vaaleammaksi kuin mitä toivoin. Ainoan löytämäni liikkeen, joka möi budjettiin sopivan hintaisia haalareita, tarjonnassa oli vain vaaleansinisiä farkkuhaalareita. Hiuspäähineen ompelin punaisesta ylijäämäkankaasta johon painoin pyöreitä palloja matkimaan alkuperäisen inspiraatiokuvan (Kuva 6. keskellä) naisen huivia. Paita löytyi pukuvarastolta ja vaaleanpunaiset Crocs-kengät lainattiin toiselta näyttelijältä. Näyttelijää nauratti pyykkimuijamainen ilme, mutta hän iloitsi upouusien farkkuhaalarien käytöstä.



Kuva 15. Ykä Matalainen



Kuva 16. Isän lopullinen puvustus. Näyttelijä Henri Saarainen.

Isän puvustuksessa käytin lähtökohtana ohjaajan antamaa safarihellehattua. Käyttämällä mahdollisimman paljon khakin värisiä vaatteita aloin luoda näyttelijän asua. Isän puvustukseen kuului haaleat khakin väriset shortsit sekä hiekkamaisen ruskea lyhythihainen kauluspaita. Näyttelijältä itseltään löytyi mustat vaelluskengät, sekä rinnan yli menevä rähinäremmi. Alkujaan remmi oli liian lyhyt aiheuttaen koomillista ilmettä hahmolle. Lisäämällä pienen palan nahkaa remmin pituuteen, onnistuin korjaamaan näyttelijälle epämukavuutta tuovan ongelman.

Näyttelijän parta oli iän myötä harmaantunut, joten värjäsimme mustalla kasvovärillä näyttelijän parran tummemmaksi. Käyttämällä hammasharjaa, joka oli hieman kostea, lisäsimme partaan väriä parran kasvun mukaisesti. Näin parta tulisi paremmin esille. (Winfield 1999, 44.)



Kuva 17. Maikki Matalainen



Kuva 18. Maikki Matalaisen lopullinen puvustus. Näyttelijä Minna Suomi.

Maikin lopullinen puvustus (Kuva 18.) oli mielestäni onnistunein puvustus kuvaamaan näytelmän hahmoa. Puvustusta varten kaikki hahmon vaatteet täytyi ommella erikseen. Karhulan työväennäyttämö maksoi matkani Tallinnaan 15. syyskuuta 2012 jotta saisin mahdollisimman halpoja ja erikoisia kankaita produktiota varten. Löytämällä värikkään ja kukkamaisen kankaan pystyin luomaan Joplinin henkisen paidan näyttelijälle. Paidan kaavoituksessa loin ilmavan ja kevyen oloisen ulkomuodon paidalle. Kangas tuotti pieniä ongelmia ompeluvaiheessa, sillä sifonkimainen kangas purkaantui helposti. Paidan jokainen reuna täytyi vahvistaa saumurilla. Liiviä varten onnistuin löytämään halvan tekoturkiskankaan, jota oli helppo ommella ja leikata. Puvustuksen housuja varten ostin pinkin väristä applikoitua kangasta. Jotkin puvun osat aiheuttivat harjoitusten aikana ongelmia näyttelijän liikkuvuuden suhteen. Suuri määrä kaulakoruja täytyi vaihtaa huopaiseen koruun, sillä puisten ja muovisten korujen aiheuttama meteli kuului näyttelijän mikin kautta kauas katsomoon. Vaaleanpunainen afroperuukki peitti myös näyttelijän kasvoja liikaa harjoitusten aikana. Muotoilemalla peruukkia kasvojen ympäriltä ongelma saatiin kuitenkin ratkaistua. Näyttelijä itse oli täysin rakastunut hahmon asuun, sillä Maikkia varten suunniteltu maskeeraus matki hyvin paljon näyttelijän omaa mieltymystä tietyn värisiin meikkeihin.



Kuva 19. Topi Tenhonen



Kuva 20. Topi Tenhosen lopullinen puvustus edestä ja takaa. Näyttelijä Aarno Mansikkamäki.

Topin lopullisen puvustuksen (Kuva 20.) teossa ei ilmennyt ongelmia. Pukuvarastosta hankitun mustan nahkatakan ja näyttelijältä itseltään löytyneen valkoisen T-paidan avulla henkilön puvustus oli jo melkein valmis. Emme onnistuneet löytämään näyttelijän kanssa hänelle sopivia sinisiä farkkuja, joten tyydyimme käyttämään näyttelijän omia haalistuneita mustia housuja. Takin selkään ohjaaja halusi lisättävän vielä tekstin ”Halvatus Papat” joksi Maikki Topia välillä kutsuu. Selkään toivottiin vielä jonkin näköistä kuvaa vanhasta miehestä. Lopullisessa selässä nähtävässä kuvassa on lempeännäköinen mies jonka ylä- ja alapuolella näkyy sanat ”Halvatus papat”. Kengät löysimme näyttelijälle pukuvarastolta. Vaikka kengät olivat kokoa liian suuret, pysyivät ne hyvin näyttelijän jaloissa.



Kuva 21. Pertsä ja Satavitonen



Kuva 22. Pertsan ja Satavitosen lopullinen puvustus

Tietyömiesten puvustuksessa ei käytetty mihinkään populaarikulttuurilliseen hahmoon liittyvää puvustusta, vaan hahmot pidettiin mahdollisimman erilaisina näytelmän muuhun perheeseen katsottuna. Ohjaaja toivoi hahmojen olevan fyysisesti hyvin lihavia ja huonosti pukeutuneita. Luomalla tyynyillä suuret vatsat näyttelijöille onnistuin luomaan toivotun ilmeen.

Pertsan ulkonäössä tavoittelin mahdollisimman mautonta ilmettä näyttelijälle. Yhdistämällä haalean värisiin vaatteisiin räikeän solmion onnistuin luomaan huonosti pukeutuneen ilmeen hahmolle. Valkoiset sukat sandaaleitten kanssa toi myös halvan ilmeen näyttelijän hahmolle. Näyttelijä itse innostui vaihtelevaan aina välillä näytelmien aikana erivärisiä pikkutakkeja hahmolle, sekä muuntamaan rasvaisten hiusten tyyliä aina näytösten aikana.

Satavitosen puvustuksessa käytin hyväkseni pukuvarastolta löytynyttä farkkuhaalaria sekä huomioliiviä luodakseni tietyömiehen ilmeen näyttelijälle. Ohjaaja toivoi hahmolle tekopartaa, jonka katsojat huomaisivat heti tekoparraksi. Teolla ohjaaja toivoi luovansa hilpeyttä, koska tekopartaa pitävä hahmo on selvästi muori.

11 ARVIOINTI JA POHDINTA

Arvioinnin aikana katson ja pohdin puvustuksen lopputulosta ja kuinka pääsin saavutettuun ilmeeseen. Arvioin omaa työskentelyäni ja työskentelytapaa näytelmään katsottuna. Mietin myös mistä osa-alueita pystyisin kehittämään tulevaisuudessa.

Pohdinnan aikana vastaan lyhyesti tutkimuskysymyksiin sekä omaan onnistumiseeni yleisesti opinnäytetyössä.

11.1 Arviointi

Näytelmän puvustuksen suunnittelussa tähtäsin ensimmäistä kertaa oman taiteellisen näkemykseni toteuttamiseen. Seuraamalla Gilletten suunnitteluprosessia rajasin ja tutkin tarkkaan näytelmän puvustusta. Suunnittelemalla ja toteuttamalla puvustuksen onnistuin luomaan näytelmään erikoisen näköisen puvustuksen.

Ennen opinnäytetyötä olin puvustanut Karhulan työväennäyttämölle aikaisempia näytelmiä. Marun, Larin ja Orbisonin Roy musiikinäytelmän puvustus oli kuitenkin ensimmäinen näytelmäproduktio, jonka visuaaliseen ilmeeseen sain itse päättää ja toteuttaa. Opinnäytetyön aikana pystyinkin soveltamaan omaa kiinnostustani ja tietoa populaarikulttuurista.

Onnistuin pysymään 500 euron budjetin alla säästämällä teatterille 48 euroa budjetista. Aikainen budjettisuunnitelma ja hinta-arviointi auttoivat pysymään budjetin sisällä. Eniten rahaa kului näyttelijöiden meikkeihin, jotka maksoivat lopuksi 93 euroa. Rahaa olisi saattanut pystyä säästämään jos olisi lähtenyt etsimään sponsoria näytelmää varten liikeketjuista kuten Sokos ja Anttila. Sponsoreitten etsiminen ei kuitenkaan tullut mieleenikään, sillä näiden hankinta ei aikaisemmin ollut tullut puheeksi. Vaikka produktio oli suhteellisen pieni, ei yhteistyö ohjaajien kanssa tuntunut onnistuvan aivan täydellisesti. Olen useampaan kertaan joutunut puvustuksessa tilanteeseen, jossa ohjaajalla ei ole mielipiteitä näytelmän puvustukseen liittyen eikä sen suurempaa mie-

lenkiintoa. Harvoja huomautuksia ja vaihdoksia lukuun ottamatta näytelmän ohjaaja ei osallistunut verbaalisesti kommentoimaan puvustusta paljoakaan harjoitusten aikana.

Näytelmän ohjaajan, Jouni Hentun, mielestä näytelmän puvustus oli: ”Hiton Hyvä”. Hentulle tärkeintä olikin puvustajan mahdollisuus ilmaista itseään taiteellisesti näytelmän puvustuksessa. Tämän takia ohjaaja ei halunnut vaikuttaa ja rajoittaa näytelmän puvustusta. Hentun antamat teknilliset huomiot puvustuksessa auttoivat minua huomioimaan puvustuksessa aiheutuvat rajoitteet näyttelijälle. Ohjaajan mielestä oli myös nerokasta käyttää hyväksi muita populaarikulttuurillisia henkilöitä ja hahmoja puvustuksen perustana.

Näyttelijöiden antama palaute oli suurimaksi osaksi hyvää. Moni vanhempi näyttelijä otti näytelmän puvustuksen huumorilla vastaan, ottaen kaiken irti värikkäistä ja hullunkurisista puvuista. Maikkia näyttelevän Minna Suomisen oli helppoa samaistua hahmoon, sillä näyttelijä tunnusti omistavansa useita hahmon maskeeraukseen käytettyjä meikkejä. Näytelmän nuorempien vakuutteleminen roolipuvuista oli hieman hankalampaa. Sami Rikkanen kuitenkin tottui oudolta tuntuneeseen goottityyliin melko nopeasti ja alkoi roolipuvun saadessaan rentoutua paremmin lavalla. Marua näyttelevällä Katri Herralalla oli kuitenkin hankalampaa totutella roolipukuunsa. Näyttelijää eniten haittasivat housujen lahkeissa olevat värikkäät kukat, jotka olivat nuoren mukaan ”noloja”.

Näytelmän pukujen yhteen kokoaminen oli produktion puolivälissä hyvin sekavaa. Saadessani järjestettyä ja selvitettyä mitä kaikkea olin jo tehnyt ja mitä tarvitsisi vielä tehdä, auttoi ymmärtämään vielä tarvittavat aspektit puvustuksessa. Pitämällä selvää kirjaa mitkä tarvikkeet on jo hankittu ja mitä piti vielä etsiä ja hankkia auttoi puvustuksen lopullisen ilmeen toteutuksen nopeuttamisella.

Olen tyytyväinen puvustuksen lopputulokseen. Onnistuin pukuja suunnitellessani löytämään hahmoille sopivat vastaavat hahmot populaarikulttuurista. Seuraamalla suunnitteluprosessin piirtämää ulkolinjaa pystyin rajaamaan näytelmän puvustuksen yhtenäiseksi kokonaisuudeksi. Harjoituskuvia näytelmästä voi tarkastella liitteissä 6-8. Asujen suunnitteluun ja valmistukseen annettiin kaksi ja puoli kuukautta. Aikaa jäi hyvin puvustuksen suunnittelemiseen, tuotokseen, seuraamiseen ja vahtimiseen. Ajoittamalla jokaisen puvustuksen valmistuksen aikatauluun helpotti pysymään vaaditussa aikataulussa. Sain kuulla paljon positiivista palautetta näyttelijöiden puvustuksesta

niin produktion ohjaajilta kuin myös näytelmän katsojilta. Kymensanomien arvioinnin näytelmästä voit lukea liitteestä 9. Yhteistyö muiden visuaalisten ilmeiden vastaajien kanssa sekä ohjaajan kanssa keskustelu puvustuksesta jäi minulla hyvin pieneksi. Myös näyttelijöiden mielipiteen saanti näytelmän hahmoista jäi ohjaajan ja tuottajan ohjeistuksen takia vähäiseksi. Näissä osa-alueissa minulla on vielä oppimista. Kyky kuunnella ja vastaanottaa muitten ideoita puvustuksessa olisi saattanut tuoda uusia näkemyksiä puvustukseen ja näytelmän hahmoihin. Järjestelemällä suunnittelu ja toteutus prosessi vähensi huomattavan paljon stressiä näytelmää puvustaessa.

11.2 Pohdinta

Pääongelma työssäni oli Miten löydän populaarikulttuurista näytelmän hahmoihin sopivat esikuvat? Työni tavoitteena oli löytää yhtenäinen ilme näytelmän puvustukselle. Puvustuksen yhtenäiseksi teemaksi nousivat populaarikulttuurilliset hahmot ja henkilöt. Aikaisempi tieto monista populaarisista hahmoista auttoi paljon hahmojen etsinnässä ja valinnassa.

Puvustuksen suunnittelussa pyrin etsimään hahmojen persoonallisuuteen ja ilmeeseen sopivia vastaavia populaarisia ikoneita. En halunnut käyttää valittujen hahmojen puvustusta tarkkana mallipohjana, vaan tutkia samalla, mikä näiden populaarikulttuurillisten hahmojen puvustuksessa luo heidän imagonsa. Löytämällä oikeanlaiset populaariset hahmot näytelmää varten pystyin luomaan näyttelijöille ja heidän näyttelemilleen hahmoille syvällisempää tarkoitusta ja persoonallisuutta tarkoittavan puvustuksen.

Opinnäytetyön aikana opin kuinka suuriprosessinen työstö näytelmän puvustajalla on. Prosessin luoma taival lopullisesti toteutuneeseen puvustukseen oli pitkä ja yksityiskohtainen. Opinnäytetyössäni tutkin ensimmäistä kertaa käsikirjoituksen antamia hahmoja ja tapahtumia tarkkaan ja huolellisesti. Tutkimalla ja kyseenalaistamalla päätöksiäni ja valintoja onnistuin luomaan puvustuksen josta voin olla ylpeä.

Tutkimalla ja analysoimalla näytelmän hahmoja ja eri populaarikulttuurillisia hahmoja pystyin löytämään jokaiselle näytelmän hahmolle hänelle sopivan vastakohdan populaarikulttuurista niin persoonan kuin ulkonäön kannalta. Käydessäni tarkkaan nämä prosessit suunnittelussa varmistan hahmojen sopivuuden vastaaviin populaarikulttuurillisille esikuvilleen.

Opinnäytetyön kirjoitusprosessi aiheutti projektissa ehkä suurimpia ongelmia. Koska en ole koskaan ollut kovinkaan hyvä kirjoittaja, saatoin usein karata aiheesta kertoen kaiken mitä olen projektia varten tehnyt. Siksi minun täytyi rajata tarkkaan näytelmän kirjallinen osio. Vaikka käytin työn rajauksessa Gilletten (2000) suunnitteluprosessia, uskon useammassa kohteessa kertovani toisarvoisista asioista liiankin tarkasti. Myös omien ajatusten järjestäminen järkevän kuuloiseksi oli hyvin vaikeata. Vaikka prosessin kirjoittaminen onkin minulle hankalaa, uskon Gilletten suunnitteluprosessin auttavan minua paljon tulevissa produktioissa. Nyt tiedän enemmän mitä olen tehnyt väärin suunnitellessani näytelmän asuja ja missä osa-alueissa minulla on vielä parantamisen varaa. Tietämällä enemmän pystyn kehittämään ja parantamaan tulevia puvustustöitä.

Koen edenneeni opinnäytetyössäni järkevältä tuntuvalta prosessihallinnalla. Käyttämällä hyväksi Gilletten suunnitteluprosessia pystyn vastaamaan tutkimuskysymyksiin useammalla eri tasolla opinnäytetyössäni. Analysoimalla näytelmän hahmoja ja tutkimalla eri populaarikulttuurillisia henkilöitä pystyin löytämään hahmoille sopivat vastaavuudet näytelmän katsojien omasta elämästä. Seuraamalla tarkasti populaarikulttuurillisten hahmojen pukuja ja miettimällä mikä tekee vaatteen ikoniseksi pystyin luomaan onnistuneen valitun ilmeen näytelmän roolihahmoille. Näistä syistä uskon onnistuneeni vastaamaan tutkimuskysymyksiin.

Puvustuksen lopullinen ilme on omasta mielestäni opinnäytetyön helmi. Värikkäät ja monesti yliampuvat hahmot puhuvat paljon roolihahmoista pelkällä puvustuksella. Näytelmän katsoja pystyy nappamaan ja tunnistamaan useita persoonallisuuteen viittaavia vinkkejä joita puvustus tarjoaa katsojille. Oli mahtavaa nähdä kuinka puvustus kehitti näyttelijöiden roolihahmoja ja joidenkin kohdalla muutti näyttelijöiden tapaa näytellä hahmoa lavalla.

LÄHTEET

Blackman, Cally 2009. One hundred years of menswear. London: Laurence King

Epstein, Stan 1999. Twentieth-Century Pop Culture. London: Carlton

Gillette, J. Michael 2000. Theatrical Design and Production: An introduction to scene design and construction, lightning, sound, costume and makeup. Fourth edition. California: Mayfield Publishing Company

Gradova, K. V. ja Gutina, E. A. 1987. Teatteripuku, Naisten puku. Helsinki: Valtion painatuskeskus

Ingham, Rosemary & Covey, Liz 1992. The costume designer's handbook. Portsmouth, NH: Heinemann

Jackson, Sheila 1978. Costumes for the stage. London: The Herbert Press Ltd.

Jackson, Sheila 1993. More costumes for the stage. London: The Herbert Press Ltd.

Jones, Dylan 1990. Haircults. London: Thames and Hudson

Lunkka, Pia 2012. Maru, Lari ja Orbisonin Roy. Käsikirjoitus

Nurmi, Timo 1998. Gummeruksen suuri suomenkielen sanakirja. Jyväskylä: Gummeruksen kirjapaino oy

Petersten Christine 2008. Rosie the Riveter. Canada: Scholastic

Powell, Polly ja Peel, Lucy 1994. '50s & '60s style. London: Quintel Publishing Limited

Salmela, Sari 2004. Näyttämöpukuja. Helsinki: Like

Seimola, Arja 1987. Kurkistetaan Kulisseihin. Porvoo: WSOY

Sinivuori, Päivi ja Timo 2000. Esiripusta aplodeihin. Jyväskylä: Atena

SÄHKÖISET LÄHTEET

Historia. Karhulan työnkäennäyttämö. Saatavissa:

<http://www.karhulantyovaennayttamo.fi/> [Viitattu 3.10.2012]

News. BBC. Saatavissa: <http://news.bbc.co.uk/2/hi/entertainment/5390372.stm> [Viitattu: 27.10.2012]

Move Over. Youtube. Saatavissa: <https://www.youtube.com/watch?v=YYWdiG1Bf0c> [Viitattu] 25.8.2012

Music rising. Saatavissa: <http://www.musicrising.org/> [Viitattu] 3.10.2012

The Clown Prince of suburbia. The Australian. Saatavissa:

<http://www.theaustralian.com.au/arts/the-clown-prince-of-suburbia/story-e6frg8n6-1111118780314>) [Viitattu] 17.09.2012

KUVALÄHTEET

KUVA 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19 ja 21. Piirroshahmo Minja Valkonen, suunnitellut ja värittänyt Meiju Mylläri

KUVA 8, 10, 12, 14, 16, 18, 20 ja 22. Kuva Tiia Pietikäinen 2012

LIITE 1. Kuvat Visual News. Classic Movie Wardrobe Photography, Candice Milon. Saatavissa: <http://www.visualnews.com/2012/07/26/classic-movie-wardrobe-photography/#more-55388> [Viitattu] 3.10.2012

Esimerkkejä Candice Milonin mainoskuvista



Alex elokuvasta Kelloveliappelsiini (A Clockwork Orange) vuodelta 1977.



Jim Stark elokuvasta Nuori Kapinallinen (Rebel Without a Cause) vuodelta 1955



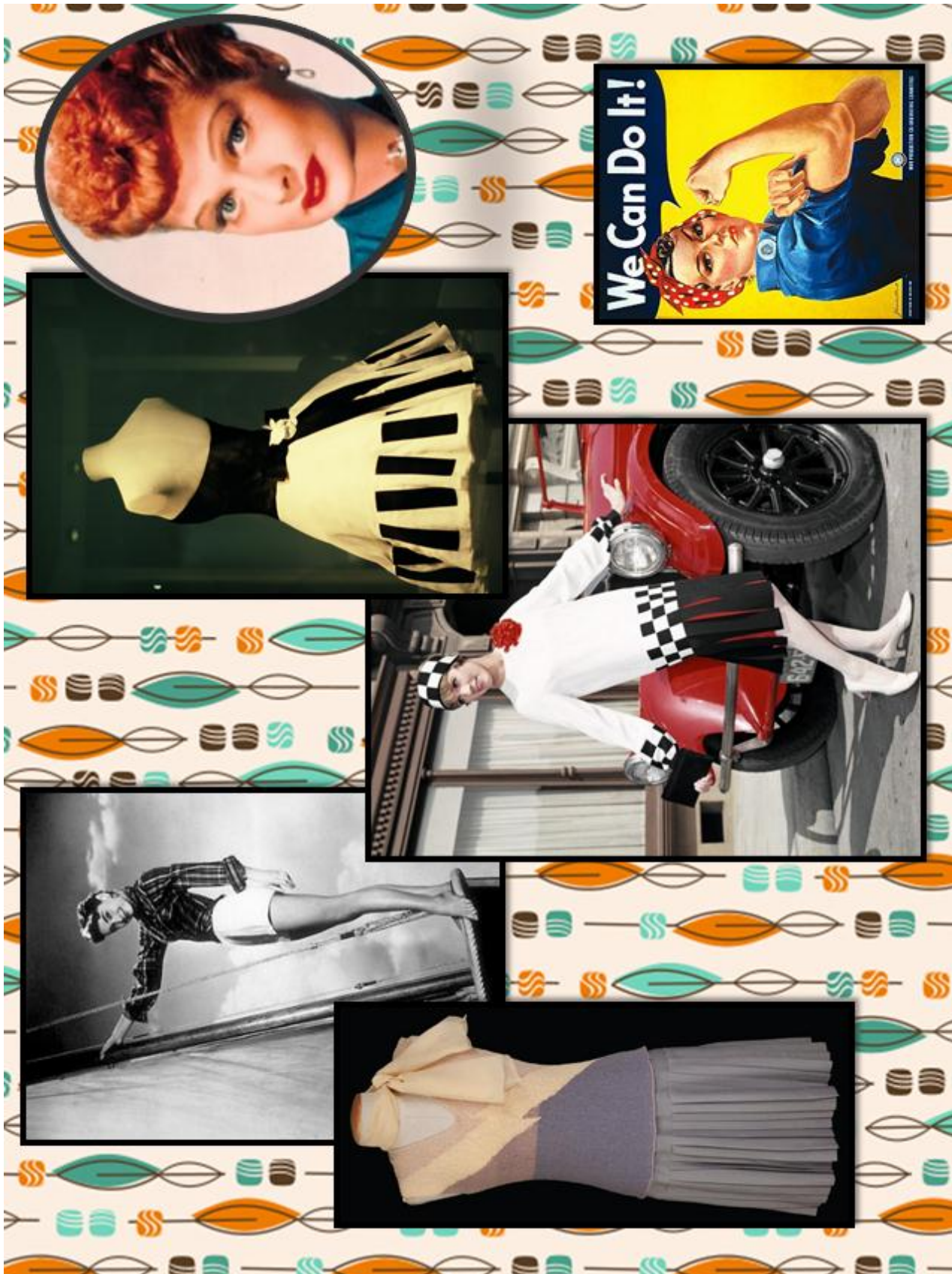
Marun alkuperäinen tunnelmakartta.



Ykän alkuperäinen tunnelmakartta.



Larin alkuperäinen tunnelmakartta



Äidin alkuperäinen tunnelmakartta

Kuvia näytelmän harjoituksista (Kuvat Tiia Pietikäinen 2012)



Kuvia näytelmän harjoituksista (Kuvat Juha Helviö 2012)



Kuvia näytelmän harjoituksista (Kuva Juha Helviö 2012)



Kymen Sanomat 24.10.2012

Topeliaanisia arvoja ja moottoritien uhkaa

Karhulan työväennäyttämö/ Juha Helviö



Rooleissa ovat muun muassa Katri Herrala, Minna Suomi ja Sami Rikka.

murheita ja iloja. Keskeistä on suhtautuminen niihin hystetyynä perheen, kodin ja luonnon arvostuksella. Klasta edustaa koti ja luonto, sekä pahan eli moottoritien rakentamisen välillä päättävä voittoon.

Lunkka viljelee sanaleikkä ja ja rönsyttelee teemoja avokätisesti. Urin tässä vaiheessa hänellä on siihen varaa, mutta jatkossa lienee järkevää säätellä tematiikkaa useampaan näytelmään. Maailmanselityksen ei tarvitse mahtua yhteen produktioon.

OHJAAJA Jouni Hentun ote tekstiin on pääsääntöisesti osaavan rento. Tunnelmien vaihdoksiin ja sitäkin kautta teemojen syventämiseen olin kuitenkin kaivannut sävyä. Lisäksi vahvempaa latausta. Mutta tapahtumat etenevät, lämmin huumori pulpuu ja tekijöille tilaa antava henkilöohjaus tulostuu mai-

Kantaesityksen riski kannatti ottaa.

Teatteri

Pia Lunkka: Maru, Lari ja Orbisonin Roy. Musiikinäyttelmä. Ohjaus Jouni Henttu, musiikki Ari Ismäälä, kapellimestarit Jouni Tili/ Esa Ylönen. Rooleissa Katri Herrala, Sami Rikka, Heidi Adamsson-Aalto, Henri Saarainen, Minna Suomi, Marko Mäkinen, Lasse Kytömäki, Kirsi Lönnblad. Kantaesitys Kymen-suussa 21.10.

KOTKALAISEN näyttelijä **Pia Lunkkan** esikoisnäyttelmä *Maru, Lari ja Orbisonin Roy* seuraava riemastuttavasti ja tervetunnäyttelmän isän, lapsuuden satumaisuutta teoillaan ja sanoillaan vaalineen **Sakari Topeleksen**, periaatteita.

Keskiossa on ihan tavallisen, onnellinen perhe, jolle vuoden aikana tapahtuu yllätyksiä, vastoinkäymisiä,

suus rosoineen päivineen toimii. Bändi soittaa hyvin. Valittavasti tilan akustiikassa on toivomisen varaa. Sääli niitä, jotka eivät kuulleet musiikkia sen kaikessa täyteläisyydessä.

ULKOISELTA olemukseltaan (puvustus **Meiju Mylläri**) ylipuuvuuden kallistuvat tyypit kertovat normiperheen todellisuudesta sisäisestä olemuksesta rutkasti enemmän kuin analyttiset monologit. Räsytöillä katettu näyttämö herättää muistumia Kotkan kaupunginteatterin *Kymmenen tikkaa laudalla* -näytelmän visuaalisoituihin, mutta ratkaisu toimii.

Kaikki kunnia Karhulan työväennäyttämölle rohkeudesta toteuttaa harrastajateatterien tärkeintä tehtävää: kokeilujen tekoa. Nyt – tai: jälleen ker-
ran – riski kannatti ottaa. *Maru, Lari ja Orbisonin Roy* jatkaa varmasti suuremmille näyttämöille.

Anna-Majla Järvi-Hertvi

haastavaa. Vaikka esiintyjien Henttu kunnostautuu nuorten **Ari Ismäälän** musiikki on valinnassa painavin kriteeri ei ohjaajana. **Henri Saaraisten** isä muikkea, joskin laulajille ole ollut lauluaani, kokonai-